CURIOSIDADES • PASSATEMPOS • QUADRINHOS

Abril 30 anos

# RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 27
14/9/2000

**GANHE**

Fascículos da enciclopédia **PARA SABER MAIS** e uma **CARTELA DE ADESIVOS** para colar no seu ATLAS

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 27>

Será que posso entrar na corrida?

**GRÁTIS**

## Superpôster DIGIMON

## OLIMPÍADA

Começa a festa em Sidney

www.RECREIONLINE.com.br

**TESTE**
Você sabe tudo sobre Digimon?

**GUARÁ**
Este lobo é bonzinho

# EPISÓDIOS RAROS, EVOLUÇÃO E CAMPEONATOS

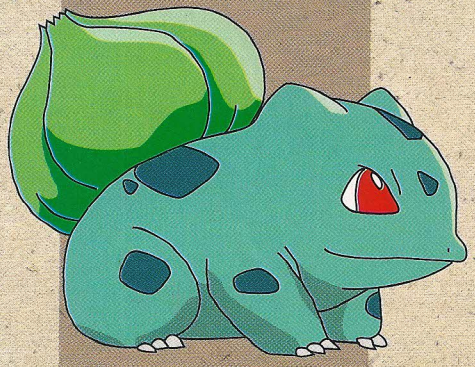
# BULBASAUR VS. SUMO MAX

OS JOGOS

POKÉMON

TRÊS DIAS DE MUITA COMPETIÇÃO

SET. 17
SET. 24
OUT. 1
10:00 - 18:00 HRS



0,7 m 6,9kg

2 m - 180kg

CARTOON NETWORK
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
CartoonNetwork.com.br

# TESTE SUAS HABILIDADES

© 2000 Cartoon Network, Inc. POKÉMON © 2000 Nintendo. TM & ® Nintendo. All rights reserved.

# AQUI TEM

# RECREIO


4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 PASSATEMPO **Cena maluca**

8 TESTE **Mestre Digimon**
Você sabe tudo sobre o Digimundo?

10 ESPORTE **É hora de torcer!**
A Olimpíada de Sydney vai começar.

14 PASSATEMPO **Cadê?**

16 PARA BRINCAR **Vá para o pódio!**
Brincadeiras para campeões.

18 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

20 HISTÓRIAS DO MUNDO **As pedras de fogo**
Uma história tradicional do Chile.

24 BICHOS **É o lobo!**
Conheça o guará.

26 FIQUE LIGADO **Aniversário na telinha**
A TV brasileira faz 50 anos.

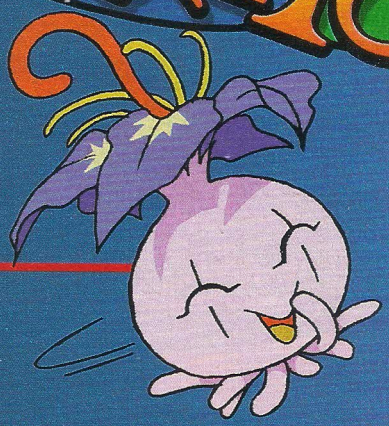
28 FAZENDO ARTE **Desenho animado**
Faça uma animação.

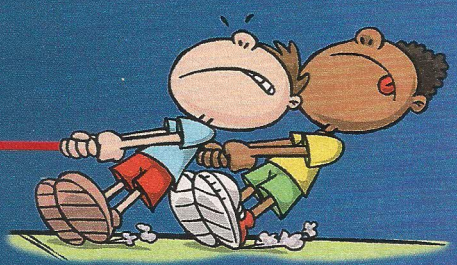
31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fora de ordem**
Brinque com os Anjinhos.

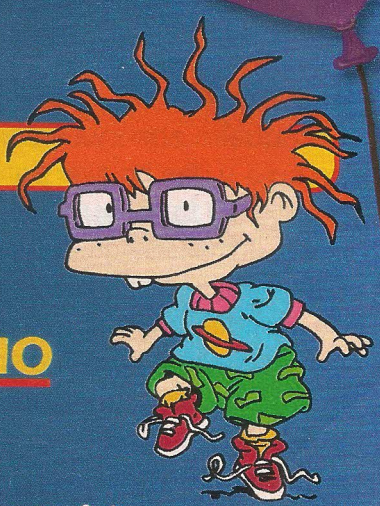
40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **O que será isso?**
Tente descobrir que objeto aparece na foto.



DIVULGAÇÃO



CAPA SANG COM FOTO DE MARCELO ZOCCHIO E ILUSTRAÇÃO DE FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ
LOBO GUARÁ FABIO COLOMBINI

CAPA: SANG (CANGURUS)/MARCELO ZOCCHIO (FOTO CANGURUS)/FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ (ILUSTRAÇÃO)/ONONONONO (LOBO GUARÁ)

# CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

**Revista RECREIO**
**Seção Curiosidades**
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

**E-mail:**
recreio.abril@atleitor.com.br

## POR QUE O GAMBÁ SOLTA UM CHEIRO FORTE?

**Wagner de Almeida, 9 anos**
Taubaté – SP

O cheiro forte que o gambá exala funciona como uma defesa. Ele solta o cheiro, que é produzido por uma glândula, quando se sente ameaçado ou em perigo. Mas a fêmea do gambá também exala esse cheiro para atrair os namorados.

## COMO NASCE ÁGUA NO COCO?

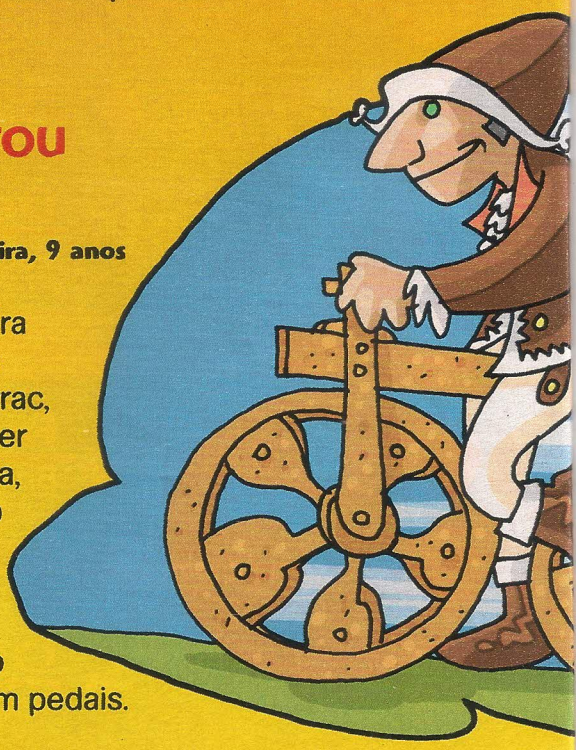
**Haniely Galletti, 10 anos**
Açailândia – MA

O coqueiro absorve água do solo e das chuvas para crescer. O fruto, que é o coco, armazena essa água para auxiliar na formação da semente da árvore. Com o passar do tempo, a água vai se tornando sólida e se transforma no que chamamos de carne do coco.

## QUEM INVENTOU A BICICLETA?

**Nathália Gabriele Siqueira, 9 anos**
Rio de Janeiro – RJ

O inventor da primeira bicicleta foi o conde francês Mede de Sivrac, em 1790. Antes de ser chamado de bicicleta, o invento foi batizado de celífero, que em latim quer dizer transporte rápido. Só em 1840 surgiu o primeiro modelo com pedais.



## QUAL A ARANHA MAIS VENENOSA DO BRASIL?

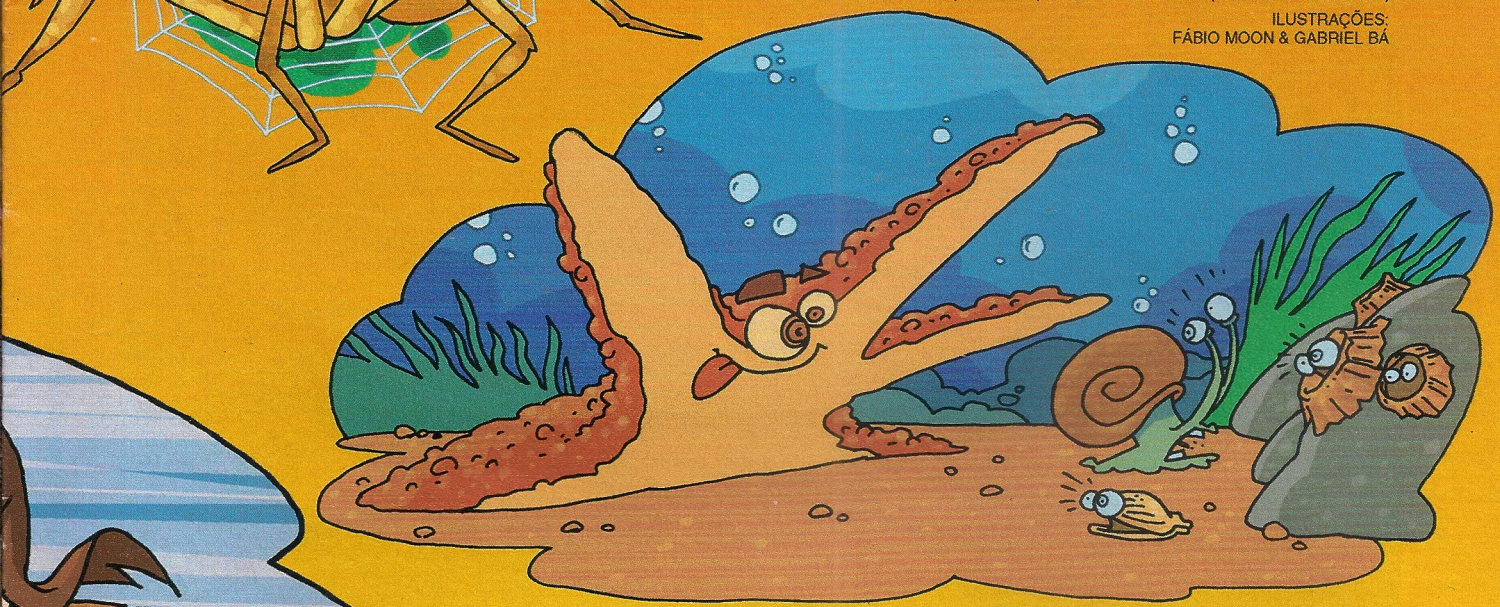
**Daniel de A. e Silva, 11 anos**
Nova Iguaçu – RJ

A aranha marrom (*Loxosceles*) é considerada a mais venenosa. Ela é encontrada no país todo, principalmente na Região Sudeste, e seu veneno pode matar.

## VOCÊ SABIA QUE...

- O maior peixe que existe é o tubarão baleia? Ele chega a medir até 18 metros de comprimento e, apesar de grandalhão, só se alimenta de plantas e pequenos animais.
- Um alimento engolido leva de 4 a 8 segundos para chegar ao estômago?
- As azeitonas preta e verde são a mesma? A diferença entre elas é que as pretas estão maduras e as verdes ainda não.
- A barata americana é o inseto terrestre mais veloz que existe? Ela pode correr a uma velocidade de 5 quilômetros por hora.
- Uma das menores espécies de rã (*Stumpffia pygmara*) vive na África? Ela mede de 10 a 12 milímetros de comprimento e é do mesmo tamanho desta que você vê aqui do lado.
- O biribol é um tipo de vôlei jogado dentro da piscina? O esporte recebeu esse nome porque foi criado na cidade de Birigüi, no interior de São Paulo.
- Uma roupa espacial pesa cerca de 110 quilos na Terra? No espaço, os astronautas quase não sentem o peso da roupa por causa da falta de gravidade.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO) E JOSÉ ROBERTO MELO (PESQUISADOR DA UNESP)
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ



## COMO A ESTRELA-DO-MAR SE ALIMENTA?

**Rafael Leitão**
Fortaleza – CE

A estrela-do-mar se alimenta de crustáceos (camarões, caranguejos etc.), de moluscos (caramujos, ostras etc.) e até mesmo de outras estrelas-do-mar. Quando está pronta para comer um molusco, por exemplo, ela se coloca em volta dele, segura-o com os pés e engole as suas partes moles.

PASSATEMPO

# CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 42.

FERRÉ

# Kero-Coco para repor as energias

ÁGUA DE COCO
KERO-COCO

A água de coco é o melhor e mais rápido hidratante natural que existe. Além de ajudar a repor as energias, contém hidratos de carbono e sais minerais da forma mais pura que a natureza oferece. Com Kero-Coco, na caixinha e com canudinho,a gente pode tomar água de coco na escola, junto com o lanche, vendo desenho animado, depois de praticar esportes e para matar a sede a qualquer momento! Kero-Coco na lancheira!!! Muito mais divertido e saudável.

AZUL PUBLICIDADE

**No mês das Olimpíadas, Kero-Coquinho traz brincadeiras para você... Divirta-se!!**

## Olimpíadas

### Sabia que...

Os aros coloridos da bandeira olímpica representam os cinco continentes do planeta.

Resposta: Basquete, Salto com Vara, Futebol, Judô

www.kerococo.com.br

teste

# VOCÊ SABE TUDO DE DIGIMON?

**Descubra o quanto você conhece sobre os monstrinhos digitais.**

**1** Qual é o nome completo do Tai?

- [x] A Taichi Kamiya.
- [ ] B Tai Yamada.
- [ ] C Taichi Ketchum.

**2** Qual é a primeira técnica de Agumon?

- [ ] A Garras afiadas.
- [x] B Bafo de pimenta.
- [ ] C Choque elétrico.

**3** A habilidade especial de Zudomon é:

- [x] A Nadar.
- [ ] B Voar.
- [ ] C Correr.

**4** A primeira evolução de Koromon é:

- [x] A Agumon.
- [ ] B Tegumon.
- [ ] C Bogumon.

**5** Qual é a segunda técnica de Palmon?

- A Empurrão.
- B Ataque com garras.
- C Ataque fedorento.

**6** De que grupo faz parte Biyomon?

- A Répteis.
- B Pássaros.
- C Peixes.

**7** Qual é o nome do Digimon que usa luvas de boxe?

- A Gomamon.
- B Zudomon.
- C Togemon.

**8** Qual é o Digimon de Sora e quais são as suas evoluções?

- A Tsunomon, Gabumon, Garurumon e WereGarurumon.
- B Bukamon, Gomamon, Ikkakumon e Zudomon.
- C Yokomon, Biyomon, Birdramon e Garudamon.

**9** Qual alternativa traz só monstros do mal?

- A Koromon, Greymon e Kabuterimon.
- B Ikkakumon, Angemon e Togemon.
- C Devimon, Etemon e Kuwagamon.

**10** O que significa Koromon?

- A Monstrinho poderoso.
- B Monstrinho corajoso.
- C Monstrinho estranho.

**11** Quais são as evoluções de Tanemon?

- A Patamon, Angemon e MagnaAngemon.
- B Salamon, Gatomon e Angewomon.
- C Palmon, Togemon e Lillymon.

**12** Que integrante da turma é gênio da computação?

- A Joe.
- B Izzy.
- C Mimi.

**13** Quais crianças foram transportadas para o Digimundo no primeiro episódio?

- A Tai, Izzy, Joe, T.K., Matt, Mimi e Sora.
- B Joe, Mimi, Kari, Tai, T.K., Sora e Izzy.
- C Tai, Matt, Mimi, Sora, Kari, T.K. e Tomi.

**14** Quem é o irmão mais velho de T.K.?

- A Tai.
- B Matt.
- C Kari.

**15** Qual é o grupo de Metalgreymon?

- A Andróide.
- B Insetóide.
- C Animal.

**Respostas**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | A | 6 | B | 11 | C | 2 | B | 7 | C |
| 12 | B | 3 | A | 8 | C | 13 | A | 4 | A |
| 9 | C | 14 | B | 5 | C | 10 | B | 15 | A |

## Resultados

**De 0 a 5 respostas certas**

Você não se saiu muito bem desta vez. Para ser um bom conhecedor de Digimon é preciso acompanhar o que acontece no mundo dos monstrinhos. Mas não desista!

**De 6 a 10 respostas certas**

Até que você entende bem desse universo, mas ainda precisa se digivolver um pouco mais para virar fera no assunto. Preste atenção nos detalhes que você chega lá.

**De 11 a 15 respostas certas**

Você sabe mesmo tudo sobre esse Digimundo. Só não esqueça de voltar para a Terra de vez em quando, porque aqui também acontecem muitas coisas legais e divertidas.

ESPORTE

# HORA DE TORCER!

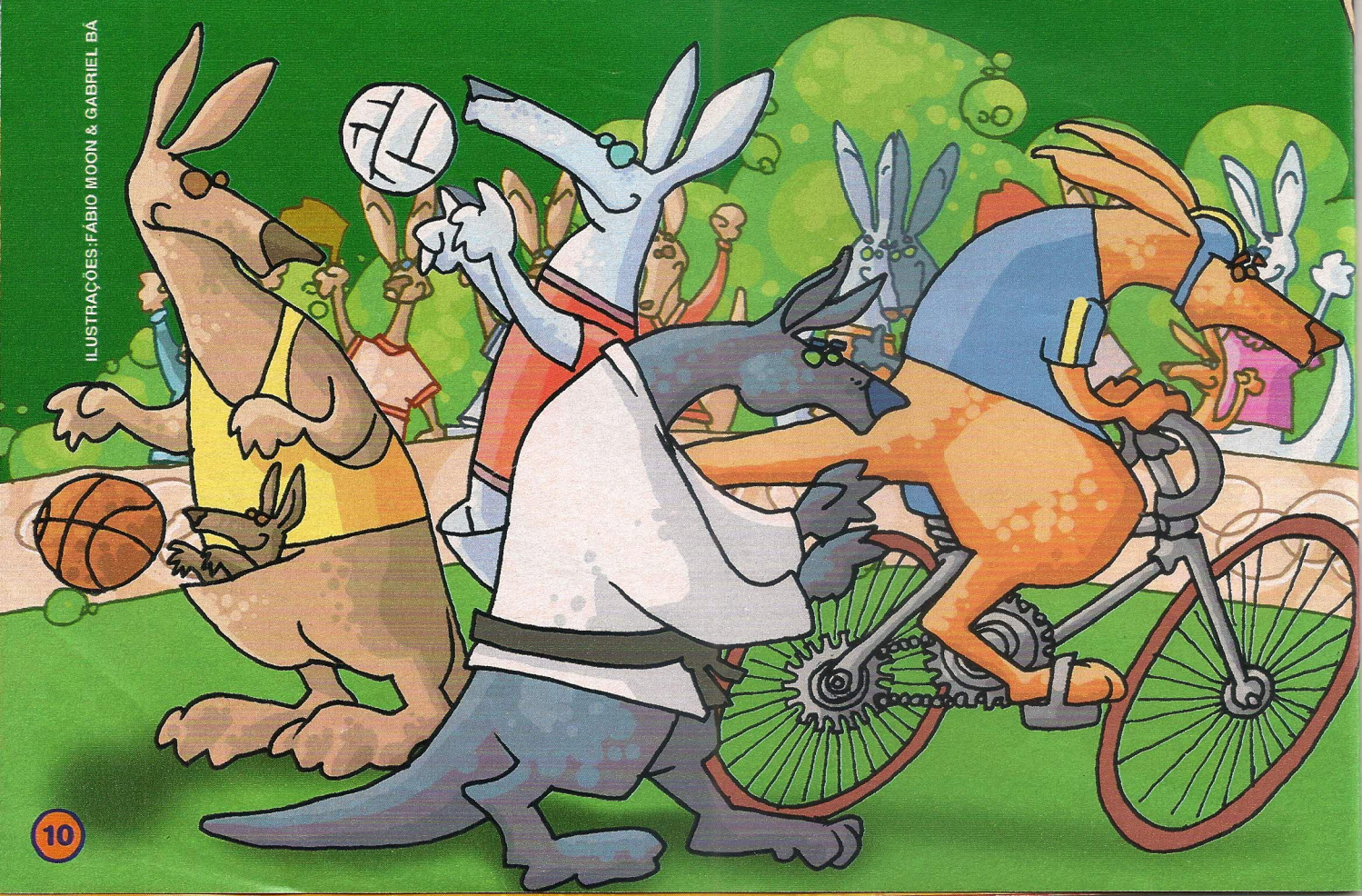
## Vai começar a Olimpíada de Sydney, na Austrália.

Muitos brasileiros vão perder o sono este mês. O motivo é simples: todo mundo vai querer assistir à Olimpíada. Como há muitas horas de diferença entre a Austrália e o Brasil, várias provas serão exibidas na TV durante a madrugada.

Há 204 atletas brasileiros concorrendo em 24 modalidades em Sydney. Tem corrida, salto em distância, basquete, ciclismo, tênis, hipismo, judô, natação e vôlei, entre muitos outros.

Até o encerramento, no dia 1º de outubro, serão muitos dias de torcida. Mas além de todo esse apoio, os atletas precisam de muito treinamento, concentração e disciplina para as competições.

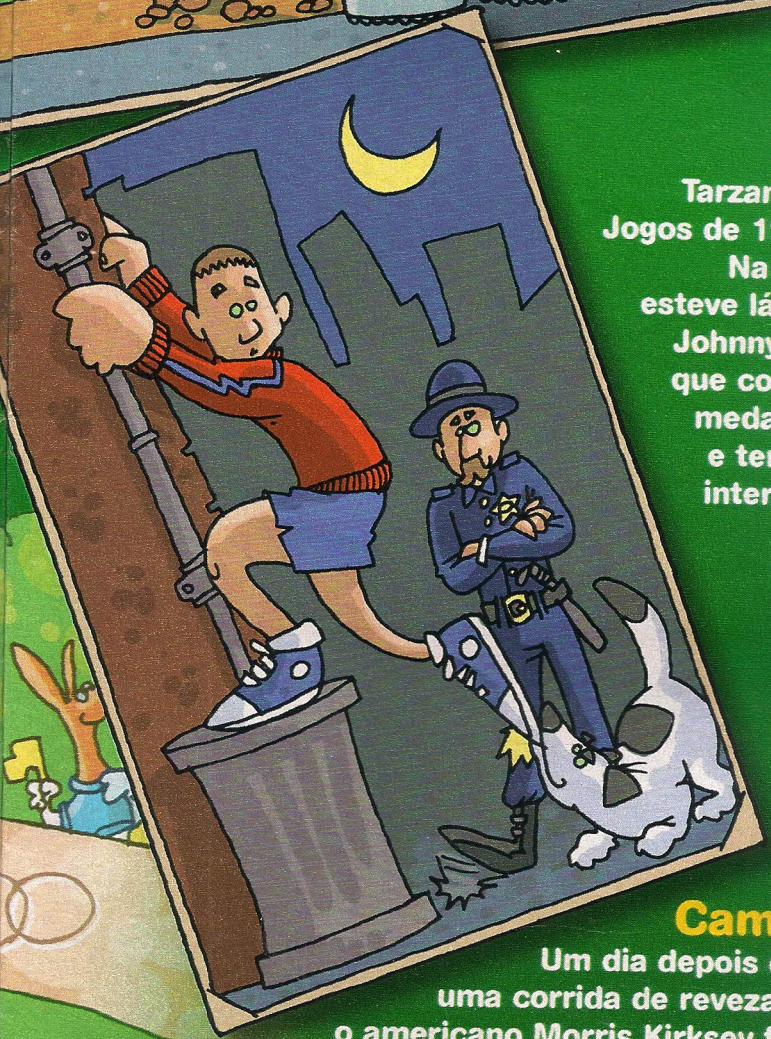
Enquanto se prepara para torcer pelos atletas brasileiros, veja algumas histórias engraçadas de outras Olimpíadas. É que antigamente as provas não eram tão organizadas e acabava acontecendo muita confusão.



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

## Carona até a pista

O corredor brasileiro Adalberto Cardoso foi participar da Olimpíada nos Estados Unidos em 1932. Seu navio parou na cidade de São Francisco e ele percorreu, a pé e de carona, os 650 quilômetros até Los Angeles, sede dos Jogos. Chegou ao local apenas 10 minutos antes e mesmo assim correu os 10 mil metros rasos. Terminou a prova lá atrás, mas foi aplaudido e ganhou o apelido de Homem de Ferro.

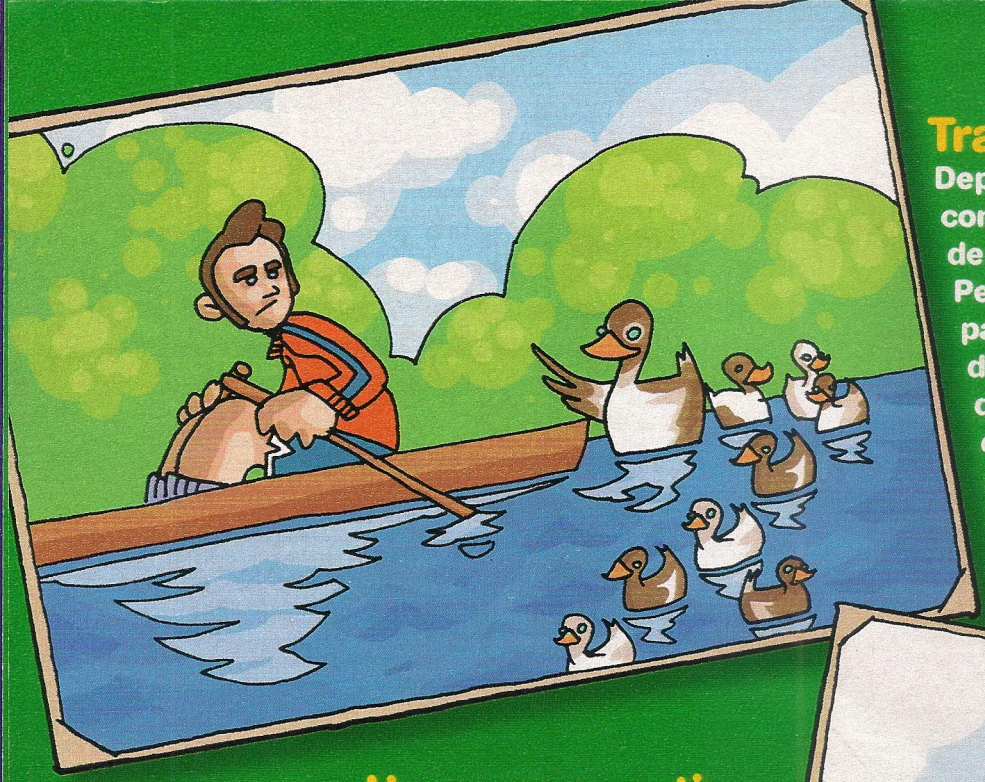


## Ôôôôôôô!

Tarzan participou dos Jogos de 1924, na França. Na verdade quem esteve lá foi o nadador Johnny Weissmuller, que conquistou três medalhas de ouro e tempos depois interpretou o rei das selvas no cinema.

## Campeão atrapalhado

Um dia depois de vencer com sua equipe uma corrida de revezamento na Bélgica, em 1920, o americano Morris Kirksey foi preso. Ele comemorou até tarde e ficou trancado fora do alojamento. Um policial o viu quando escalava o muro e o prendeu. Tudo foi esclarecido, mas Morris perdeu a cerimônia de entrega de medalhas.

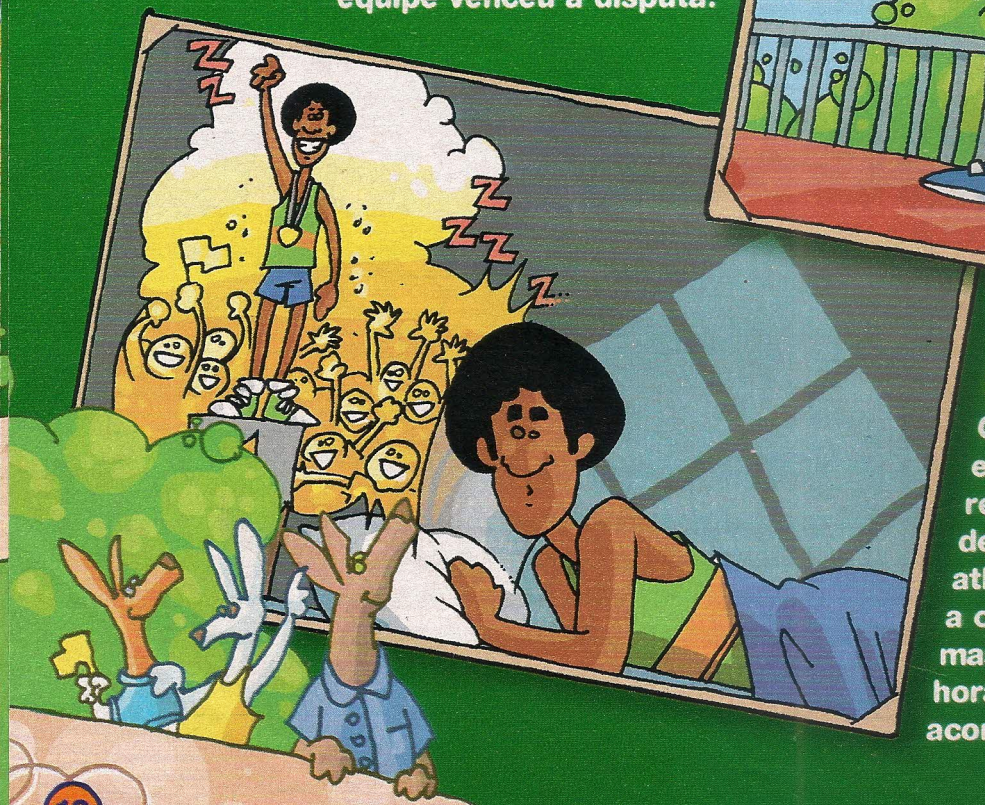


## Travessia de patos

Depois de ultrapassar os concorrentes em uma prova de remo, o australiano Henry Pearce enfrentou um desafio: patos no caminho. Henry diminuiu a velocidade para que eles pudessem passar e mesmo assim venceu. A competição, realizada na Olimpíada de 1928, na Holanda, ficou conhecida como Prova dos Patos.

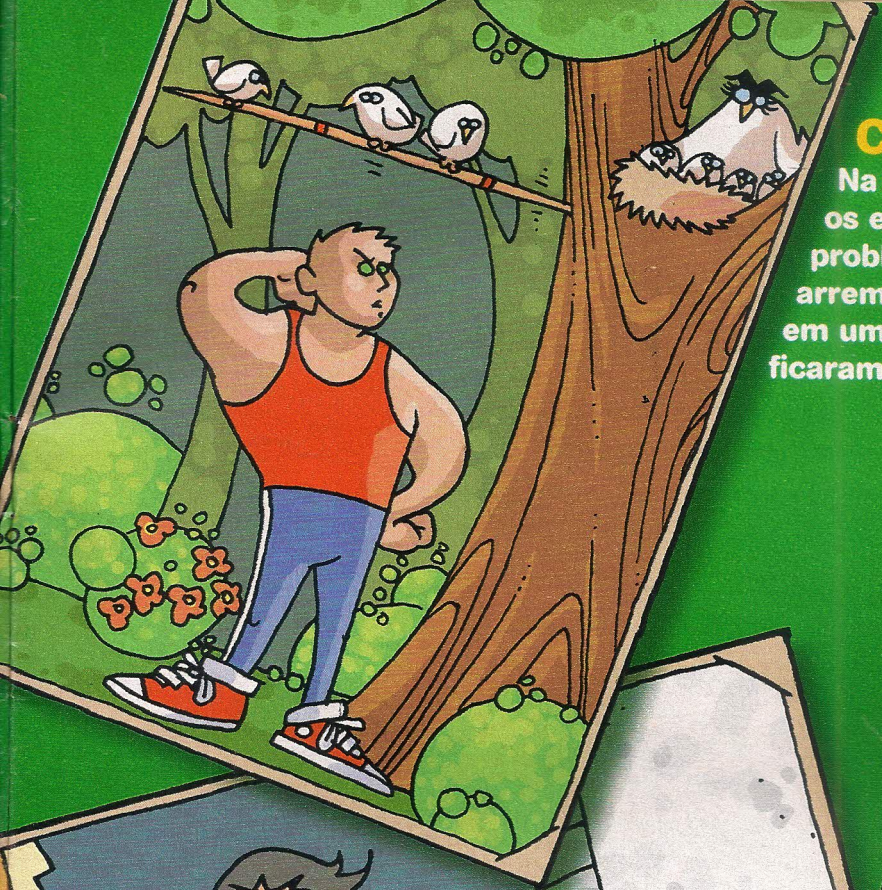
## Uma vaga no time

Na primeira Olimpíada da era moderna, realizada em 1896, na Grécia, uma das confusões mais engraçadas aconteceu com a equipe inglesa de tênis. Pouco antes do começo de uma partida, descobriram que faltava um jogador no grupo. Um turista da platéia preencheu a vaga e a equipe venceu a disputa!



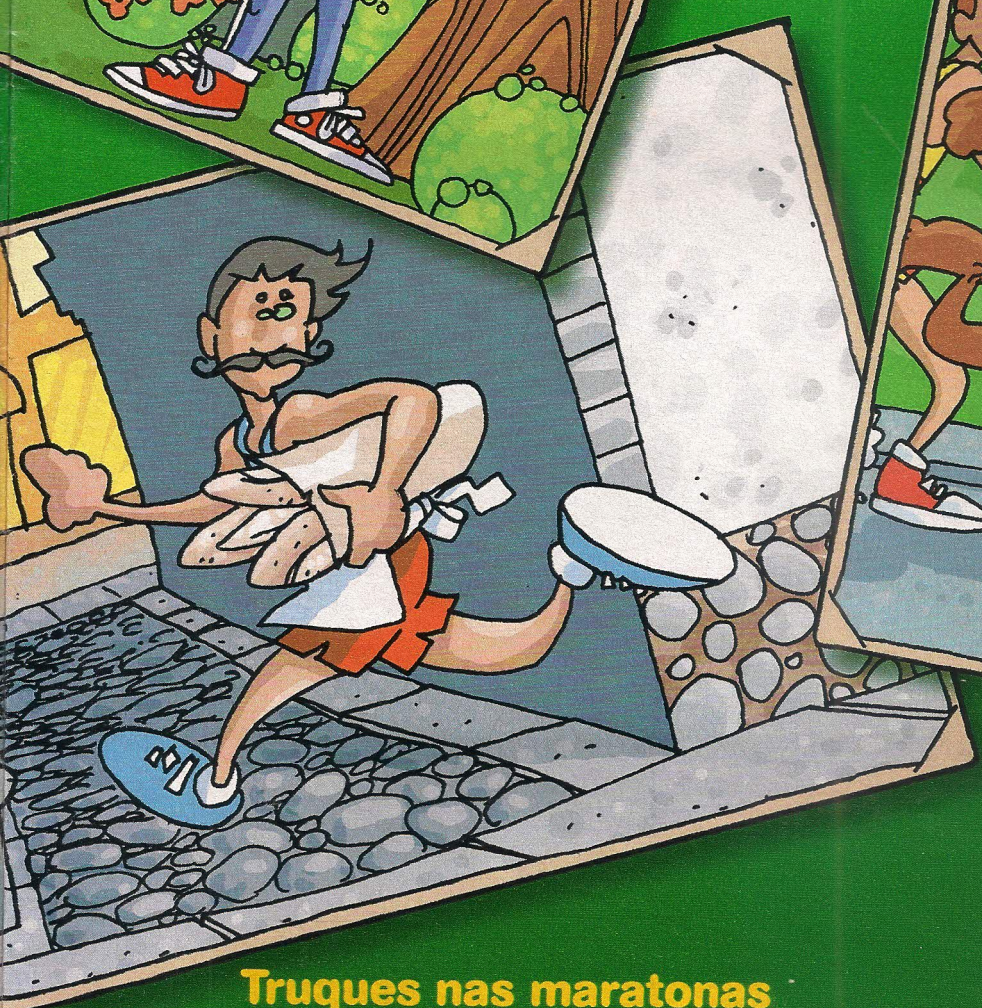
## Que sono!

O Suriname enviou seu primeiro representante nos Jogos de Roma, em 1960. O atleta estava inscrito para a corrida dos 800 metros, mas fez uma confusão com o horário e dormiu demais. Só acordou depois da prova.



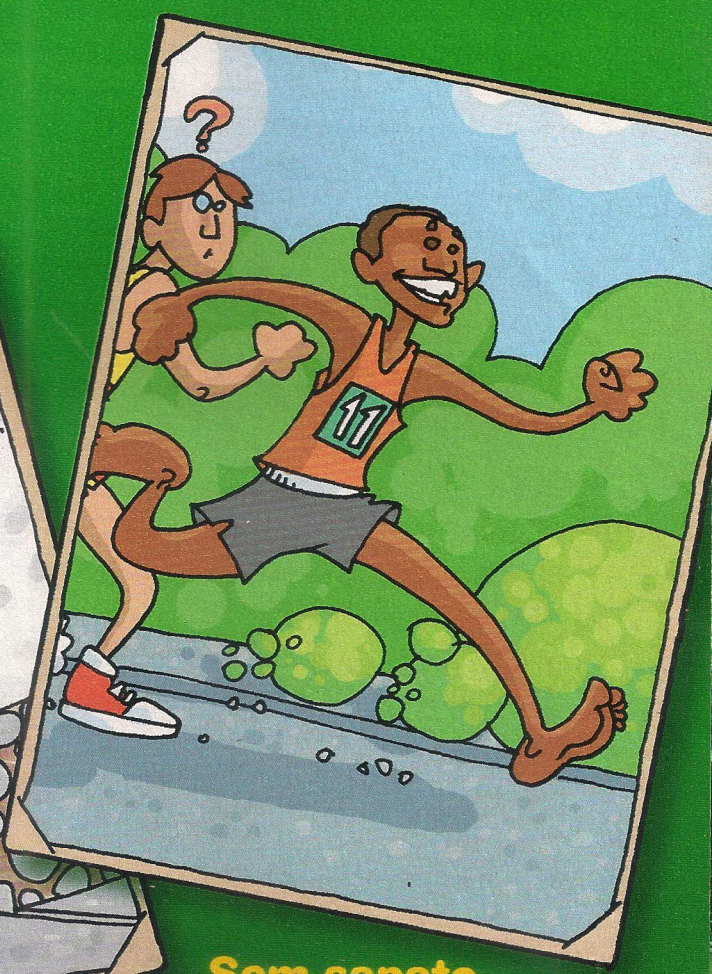
## Cadê os dardos?

Na França, em 1924, os esportistas enfrentaram problemas nas competições de arremesso. Como as provas eram em um bosque, muitos dardos e discos ficaram presos nas árvores.



## Truques nas maratonas

Na maratona de 1904, nos EUA, um americano percorreu de carro metade do percurso. Mas a história foi descoberta e ele não levou a medalha. Já Michel Théato, na França, em 1900, foi acusado de cortar caminho. Ele era entregador de pães e conhecia muito bem as ruas da cidade. Apesar da suspeita, ele ganhou o prêmio.




## Sem sapato

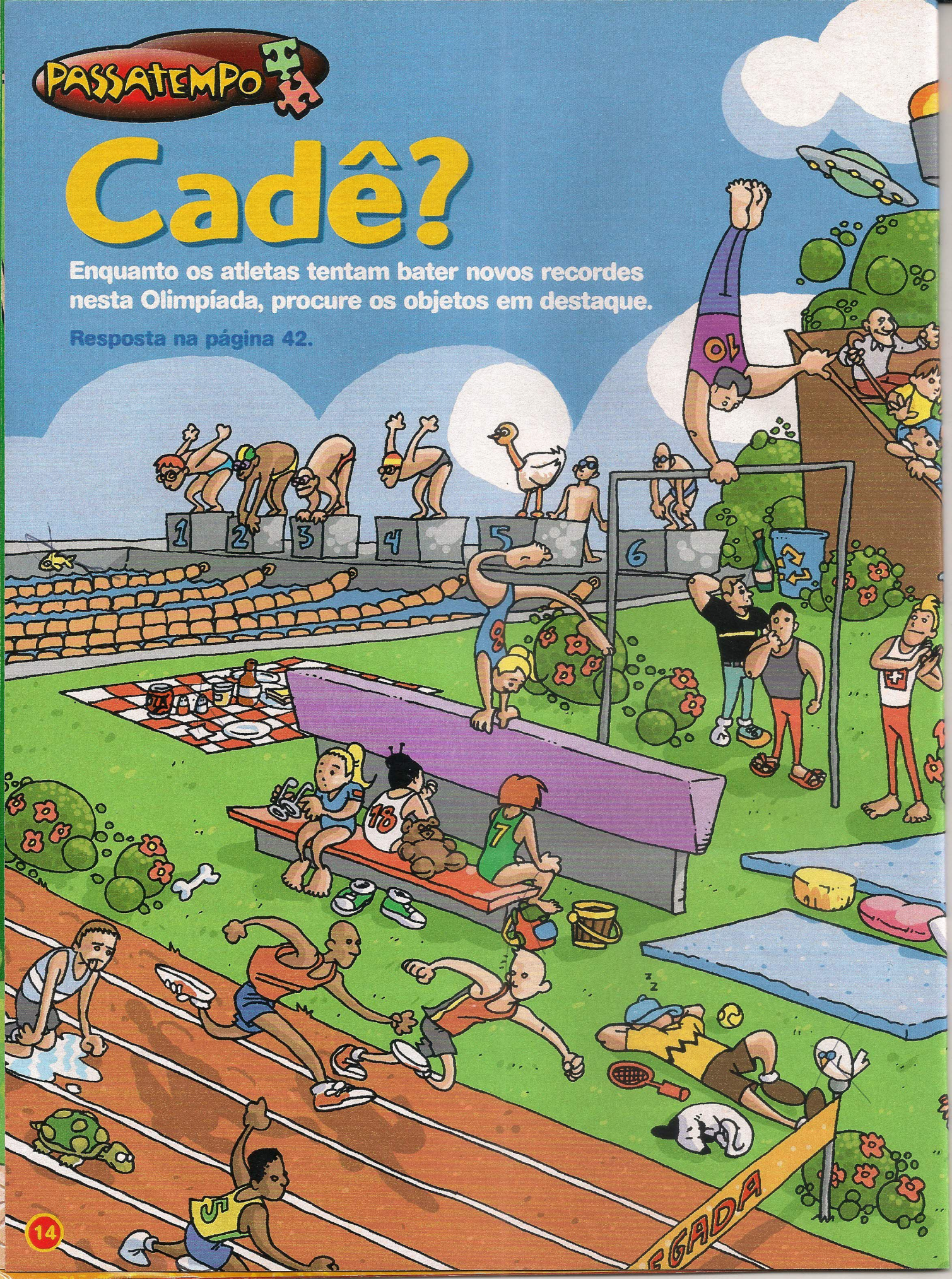
Nos Jogos de Roma, em 1960, o representante da Etiópia, Abebe Bikila, surpreendeu ao aparecer na cidade vestido com sua roupa de guarda do imperador. Ele venceu a maratona correndo descalço. Quatro anos depois, no Japão, preferiu usar um belo par de tênis e foi campeão da prova novamente.

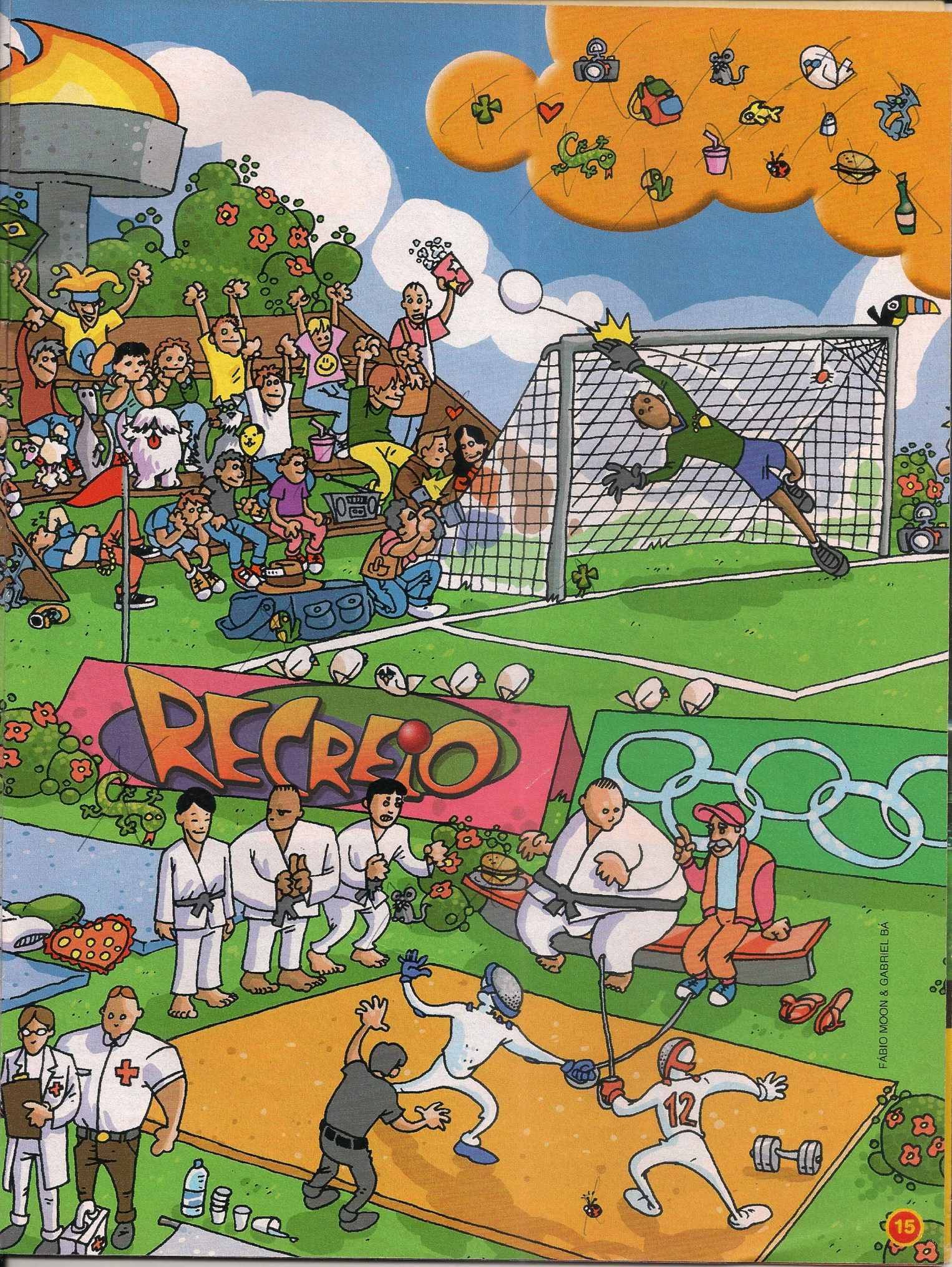
PASSATEMPO

# Cadê?

**Enquanto os atletas tentam bater novos recordes nesta Olimpíada, procure os objetos em destaque.**

**Resposta na página 42.**






FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

# VOCÊ É O CAMPEÃO!

## Chame a sua turma para se divertir em jogos cheios de desafios.

Os atletas correm, pulam, jogam bola, nadam, velejam, lutam, remam, pedalam, acertam alvos... Ufa! É de tirar o fôlego!

Nem todo mundo tem tanto preparo físico, mas você e sua turma podem aproveitar o clima de Olimpíada para levantar do sofá e fazer um torneio.

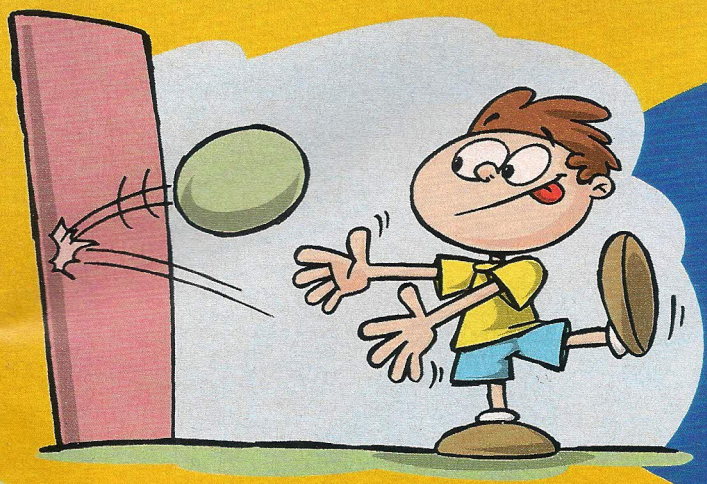
A brincadeira fica melhor ainda se houver distribuição de prêmios. Chocolates ou outras coisas gostosas podem se transformar em medalhas de ouro e assim todo mundo vai querer ser campeão.

### COELHO NA TOCA

**Junte uma turma grande. Todos formam uma roda e dois ou mais jogadores ficam no centro. Os outros se juntam em trios, com dois formando uma casinha e o terceiro, que é o coelhinho, no meio deles. Ao sinal, os coelhinhos devem mudar de toca. Enquanto isso os jogadores que ficaram no meio da roda tentam encontrar uma toca. Quem ficar sem casa vai para o meio da roda e a brincadeira recomeça.**

### ELEFANTE COLORIDO

**Sorteia-se um jogador, que diz "Elefantinho colorido!". Os outros perguntam: "De que cor?". Ele fala o nome de uma cor e todos têm de encostar em alguma coisa dessa cor. O último a encontrar algo da cor escolhida sai do jogo e a brincadeira continua com outras cores, até sobrar apenas um jogador.**



## BOLA NA PAREDE

Um jogador de cada vez bate a bola na parede sem parar, seguindo as ordens abaixo. Vence quem não deixar a bola cair.

1. Bater as mãos no joelho.
2. Pegar a bola sem sair do lugar.
3. Equilibrar-se em um pé e depois no outro.
4. Pegar a bola só com uma mão.
5. Bater palmas duas vezes.
6. Bater palmas com as mãos para trás e em seguida pegar a bola.

## CORRIDA DE SAPATOS

A turma se divide em duas equipes e marca uma linha de partida. Os times devem ficar lado a lado, atrás da linha. Todos tiram os sapatos, que serão embaralhados e colocados a uns 10 metros da largada. Quando é dada a largada, todos saem pulando no pé direito até os sapatos. Cada um deve encontrar seus sapatos, calçá-los e voltar, pulando com o pé esquerdo. Vence o grupo que tiver todos os jogadores calçados e de volta à linha.

## CABO-DE-GUERRA

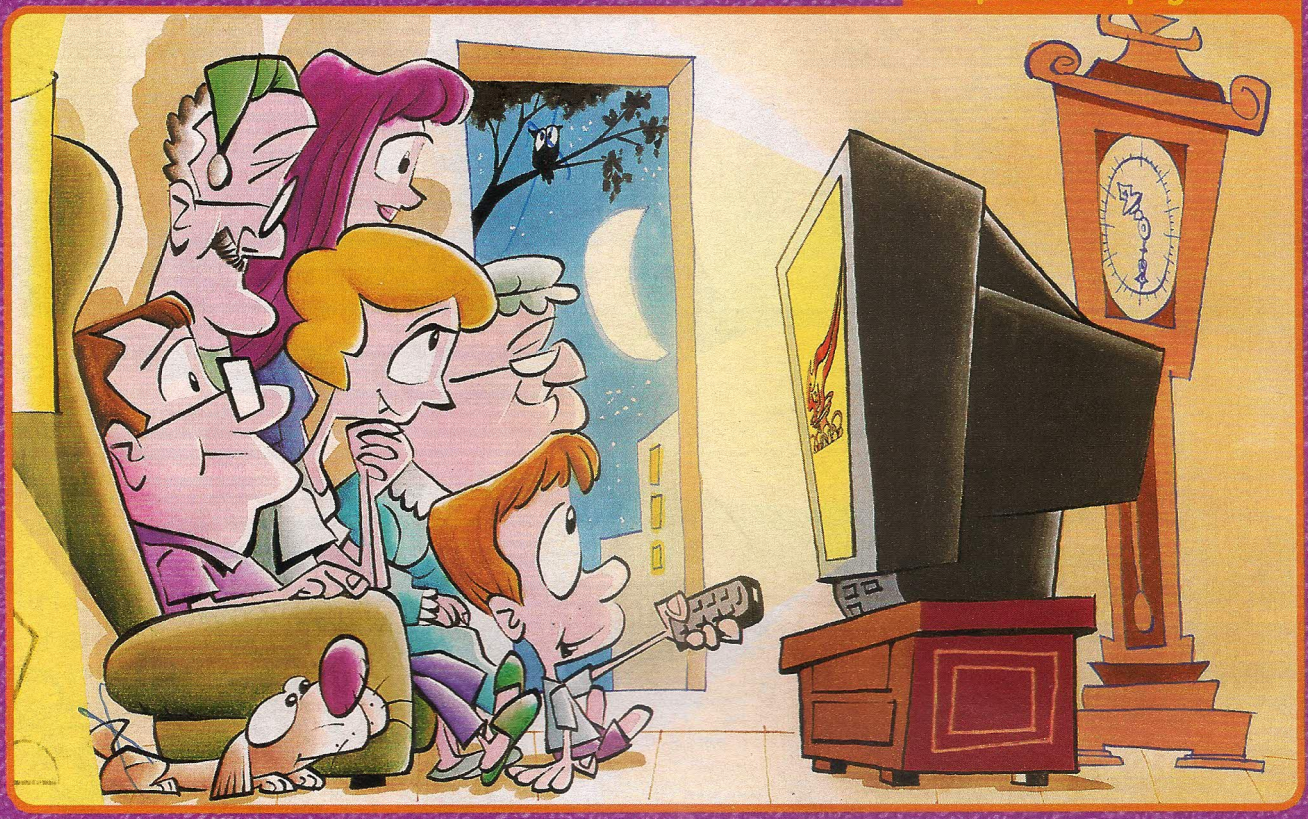
Esta brincadeira já foi um esporte olímpico. Reúna dois times com o mesmo número de participantes e pegue uma corda resistente. Trace uma linha no chão e marque o meio da corda com um nó. Cada grupo segura de um lado e o meio deve ficar bem em cima da linha no chão. As equipes devem puxar a corda para o seu lado. Ganha o grupo que fizer o outro ultrapassar a linha no chão.

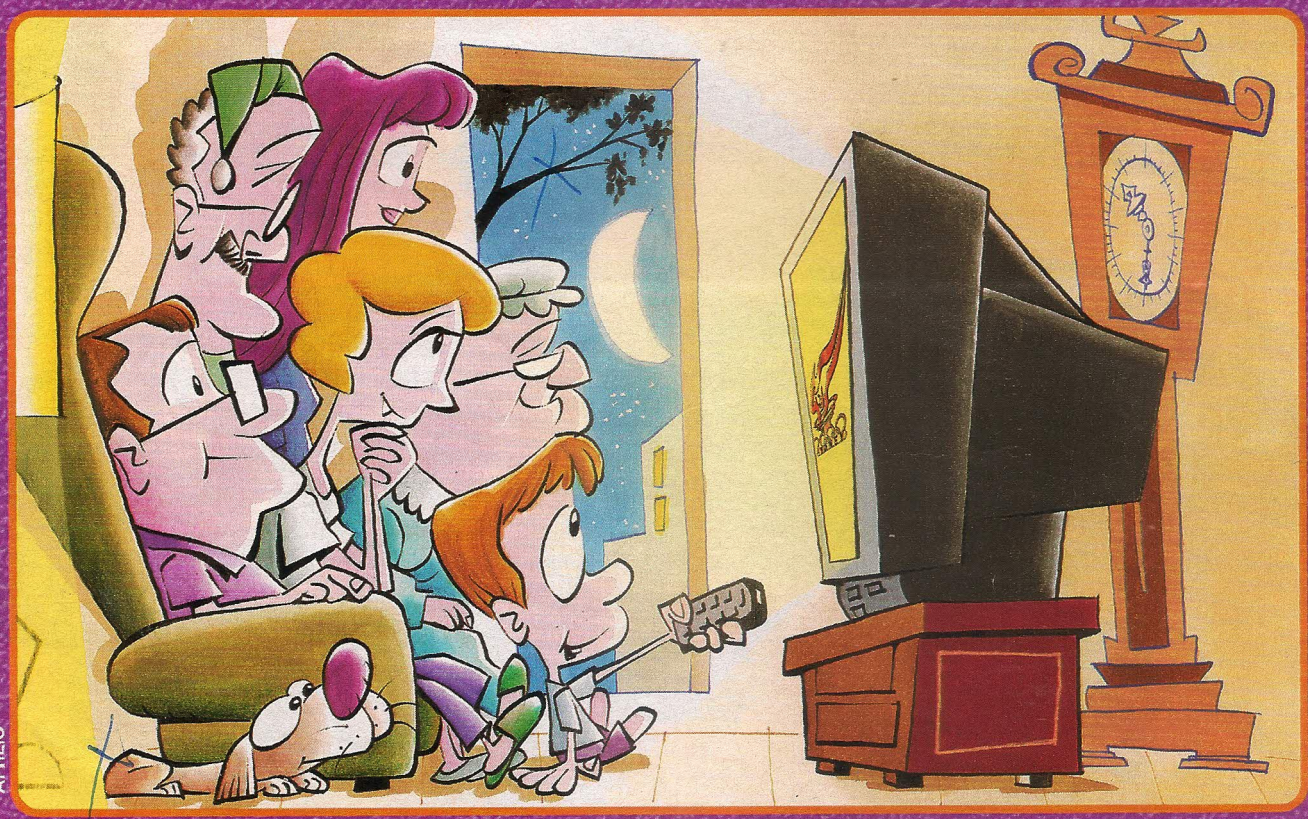
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

PASSATEMPO

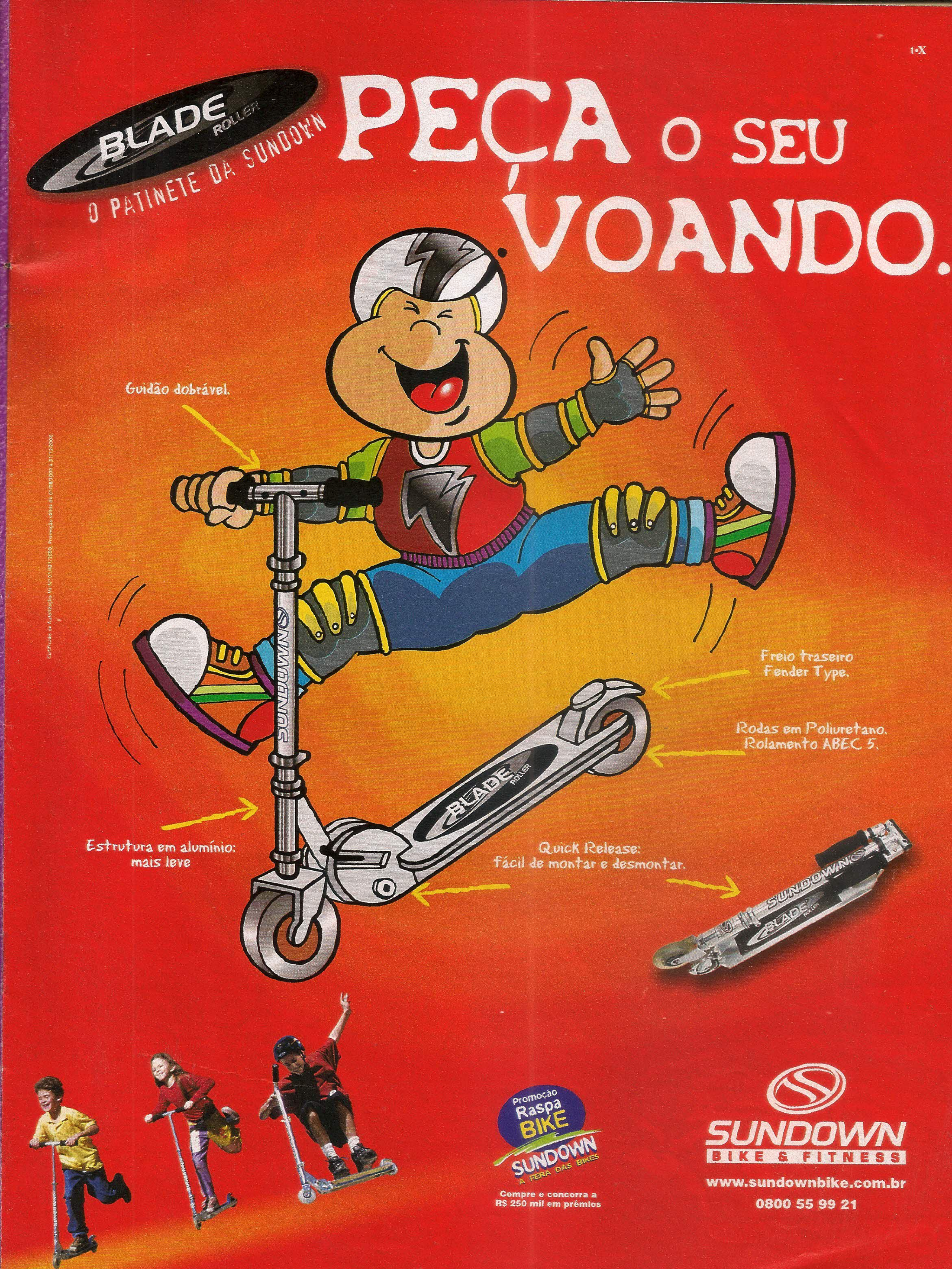
# JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.





ATTÍLIO



BLADE ROLLER
O PATINETE DA SUNDOWN
PEÇA O SEU VOANDO.
Guidão dobrável.
Freio traseiro Fender Type.
Rodas em Poliuretano. Rolamento ABEC 5.
Estrutura em alumínio: mais leve
Quick Release: fácil de montar e desmontar.
SUNDOWN
BLADE ROLLER
Promoção Raspa BIKE SUNDOWN A FERA DAS BIKES
Compre e concorra a R$ 250 mil em prêmios
SUNDOWN BIKE & FITNESS
www.sundownbike.com.br
0800 55 99 21

**Adaptação:**
Lídia Izecson de Carvalho

# CHILE

# AS PEDRAS DE

Há muitos e muitos anos, os índios mapuches viviam em grutas, que chamavam de casas de pedra. Como não sabiam fazer o fogo, eles passavam a maior parte do tempo na escuridão, comiam os alimentos crus e não tinham como se aquecer no inverno.

Os mapuches acreditavam que seus antepassados, depois de mortos, iam morar no céu e se transformavam em estrelas. Cada uma delas era um avô ou avó iluminada.

Numa dessas grutas vivia uma pequena família: o pai, a mãe e uma filha, chamada Licán. Uma noite, o pai olhou para o céu e viu uma estrela diferente: enorme e com uma grande cabeleira dourada. Ficou preocupado, mas não disse nada à mulher e à filha.

Alguns dias depois, no final do verão, as mulheres resolveram subir a montanha para buscar frutos dos bosques. Licán e sua mãe também foram e a menina estava feliz pois sabia que conseguiria colher avelãs, pinhões, pepinos e muitos outros alimentos para o inverno.

Chegando lá no alto, encontraram as árvores carregadas e as cestas foram se enchendo de

# FOGO

alimentos e de alegria. Ninguém se deu conta das horas e, quando as mulheres decidiram voltar, a escuridão já começava a cobrir tudo.

Como não poderiam enxergar o caminho de volta, decidiram passar a noite em uma gruta que havia ali por perto. As crianças estavam agarradas às saias das mães quando viram no céu a grande estrela com sua cauda dourada.

— Essa estrela está nos trazendo uma mensagem de nossos antepassados, disse a mais velha das mulheres, que todos chamavam de vovozinha.

Nem bem ela acabou de falar e ouviu-se um barulho enorme, vindo da terra.

Depois, a montanha inteira começou a tremer e, do alto da gruta, soltaram-se centenas de pedaços do teto. O grupo se encolheu em um canto e ficou com olhos de pavor esperando o terremoto passar.

Quando tudo se acalmou as mulheres acariciaram os filhos e, por sorte, ninguém estava ferido. Olharam então para a entrada da gruta e viram cair uma chuva de pedras que soltavam faíscas toda vez que se chocavam. Emocionada a vovozinha gritou para todos:

— São pedras de luz! Nossos antepassados estão mandando esse presente para espantar nosso medo!

As pedras rolaram montanha abaixo e suas faíscas acenderam uma enorme árvore seca que ficava no fundo do vale.

Logo depois, os homens chegaram procurando seus filhos e suas mulheres.

No dia seguinte, ouvindo a história das pedras que soltavam faíscas, os índios subiram a montanha. Recolheram as pedras, esfregaram umas nas outras e conseguiram acender pequenas fogueiras com os galhos secos.

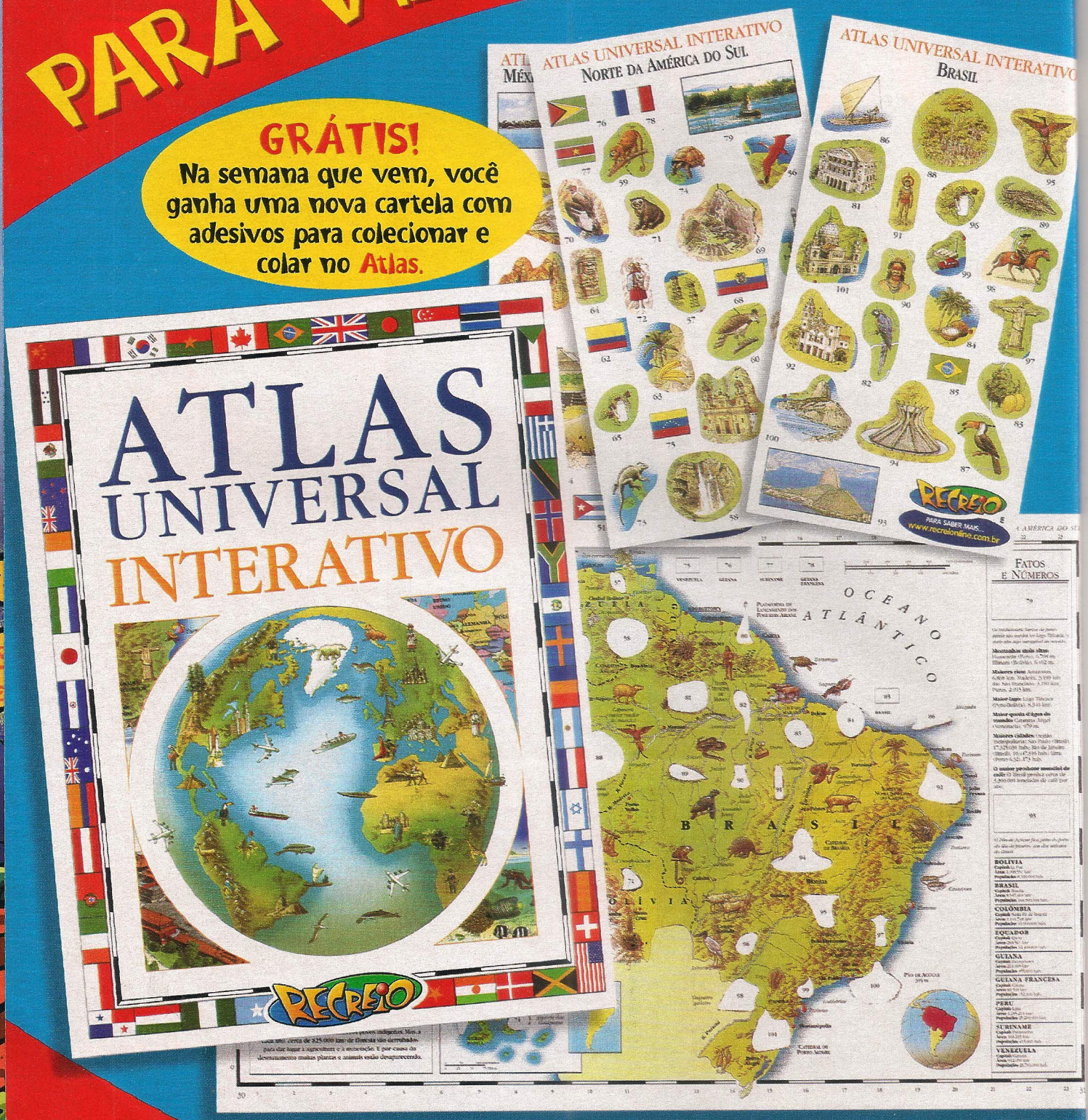
Desde esse dia, os mapuches tiveram fogo para iluminar as suas noites, aquecer as suas casas e também cozinhar os alimentos.

CRIS & JEAN

Esta é uma lenda dos índios mapuche, que habitavam o Chile. Para saber mais sobre esse país, veja o *Atlas Interativo RECREIO*.

# PARA VIAJAR E SE DIVE

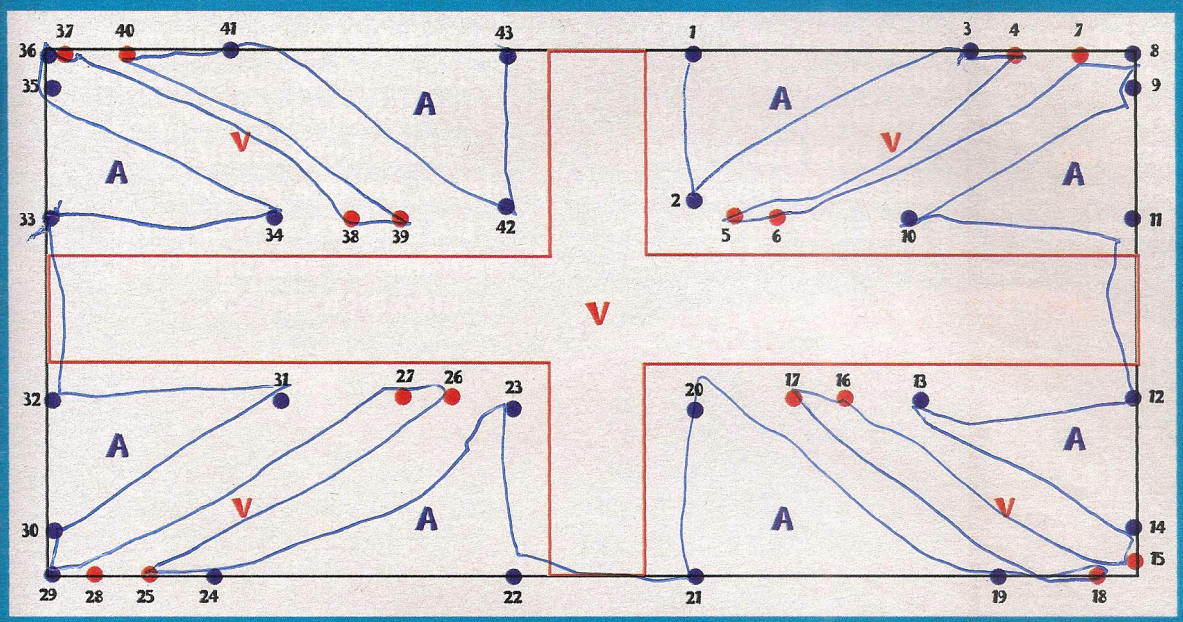
**GRÁTIS!**
Na semana que vem, você ganha uma nova cartela com adesivos para colecionar e colar no Atlas.




**Quer saber?**

# RTIR, COLE NA RECREIO.

## LIGUE OS PONTOS E DESCUBRA PARA ONDE A GENTE VAI VIAJAR NA SEMANA QUE VEM!




Ligue os pontos e pinte com a cor indicada:
A = Azul e
V = Vermelho.

**NOVAS FICHAS!**
Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS, conheça tudo sobre as Unidades de Medida e ainda mais coisas sobre as Ilhas Britânicas.

**CONTINUE COLECIONANDO AS FICHAS!**

RECREIO

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro ou entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br

**Colecione!**

Abril

# ELE É MUI

## O lobo guará é ágil e esperto, mas só sai da toca à noite e prefere

Com suas pernas longas e finas, o lobo guará parece elegante e é muito rápido na corrida.

Ao contrário dos lobos que aparecem nas histórias, esse não tem nada de malvado.

É um bicho tímido, que se assusta com facilidade e prefere viver sozinho. Ele só ataca em último caso, para se defender quando se sente em perigo ou ameaçado.

O lobo guará prefere sair à noite para passear e procurar comida. Ele se alimenta de pequenos animais e de frutas silvestres. Existe até a fruta-do-lobo, que ganhou este nome porque é um de seus alimentos favoritos.

É difícil encontrar um deles, porque durante o dia gostam de ficar bem escondidos em suas tocas, tirando uma soneca.

IMAGE BANK/JORGE LUIS

### A FICHA DO BICHO

**Peso:** 23 quilos.
**Tamanho:** 1,25 metro.
**Gestação:** 62 a 66 dias.
**Tempo de vida:** cerca de 13 anos.
**Onde vivem:** Região Centro-Oeste do Brasil, Paraguai, leste da Bolívia e norte da Argentina.

### Mais lobo guará...

www.recreionline.com.br
http://planeta.terra.com.br/educacao/wsd/lobo_guara.htm
http://www.rio.rj.gov.br/riozoo/

# TO TÍMIDO

## viver sozinho.

Aqui no Brasil, os lobos guarás vivem nas regiões de cerrado, lugares bem abertos, com vegetação baixa, onde podem fazer suas caminhadas.

Como são um pouco medrosos, costumam evitar os locais mais habitados para não chegar perto das pessoas. É fácil perceber quando um lobo guará está assustado: os pêlos da parte de trás de sua cabeça ficam todos em pé e ele parece ainda maior.

FABIO COLOMBINI

## ELE ESTÁ EM PERIGO

Olhando assim de perto você pode achar o logo guará parecido com um cachorro. É que ele é primo distante dos cães do Pólo Norte e parente bem próximo do cachorro-do-mato.

Ele ganhou o nome de guará dos índios brasileiros. Na língua tupi a palavra gwa'rá significa vermelho. Se olhar bem, você vai perceber que os pêlos que cobrem a maior parte do corpo dele são meio avermelhados.

O lobo guará está na lista de animais em risco de extinção. Muitos são caçados e outros não sobrevivem à destruição dos locais onde moram.

Os especialistas estão estudando esses animais e tentando garantir sua reprodução em reservas e zoológicos, para que não desapareçam.

# Parabéns pra TV!

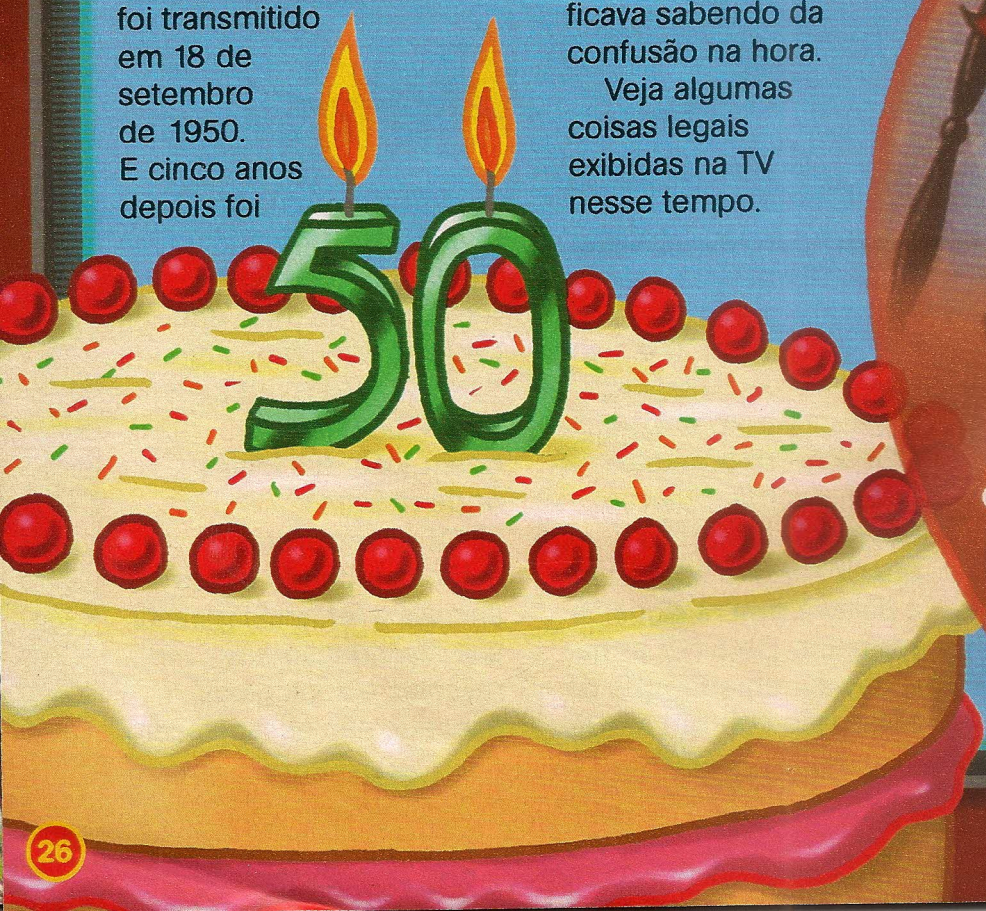
**São 50 anos de muita diversão, emoções e gargalhadas.**

Nada mais gostoso do que assistir a um bom desenho na TV numa tarde de chuva. E não é só você que acha: a televisão brasileira está fazendo 50 anos e provavelmente a turma dos seus avós já se divertia com muitos desenhos bacanas.

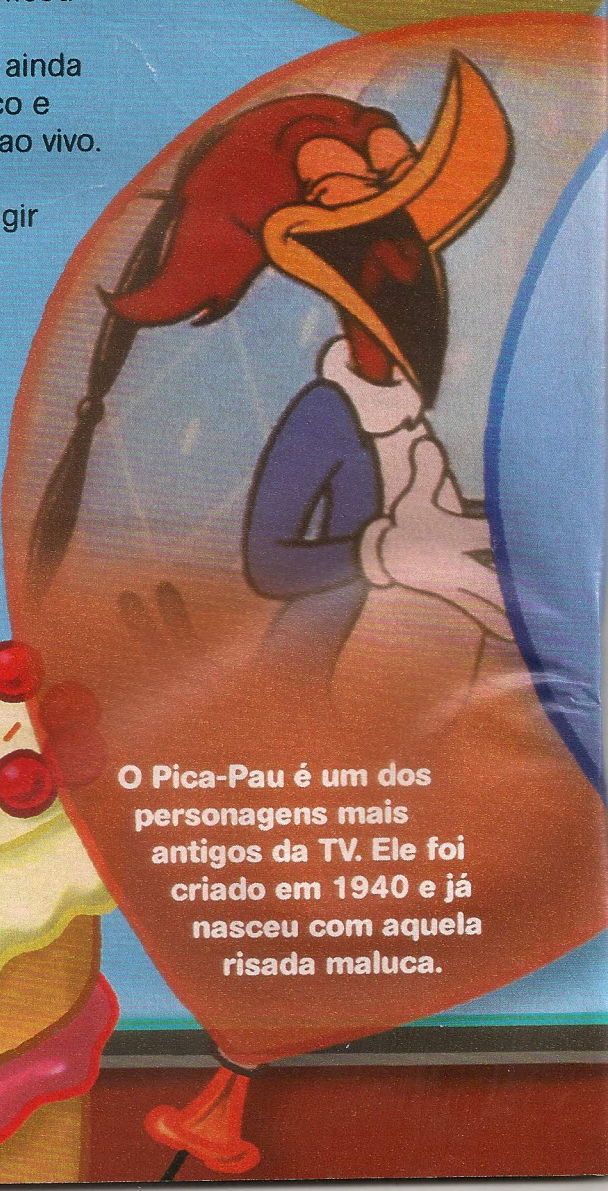
O primeiro programa foi transmitido em 18 de setembro de 1950. E cinco anos depois foi lançado o *Clube do Guri*, criado especialmente para a criançada. O sucesso foi tanto que o clubinho ficou no ar por 21 anos.

Nessa época a TV ainda era em preto-e-branco e tudo era transmitido ao vivo. Se um ator errasse, não havia como corrigir a falha. Todo mundo ficava sabendo da confusão na hora.

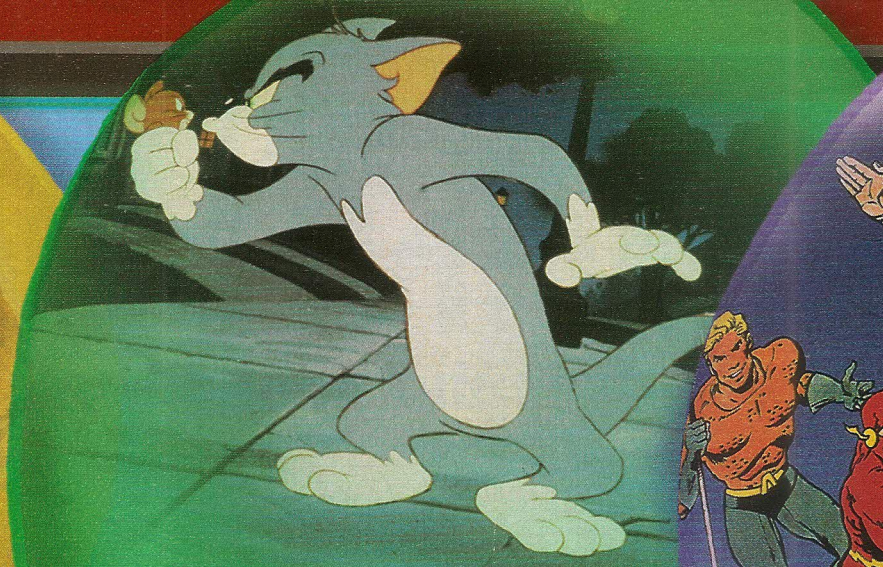
Veja algumas coisas legais exibidas na TV nesse tempo.



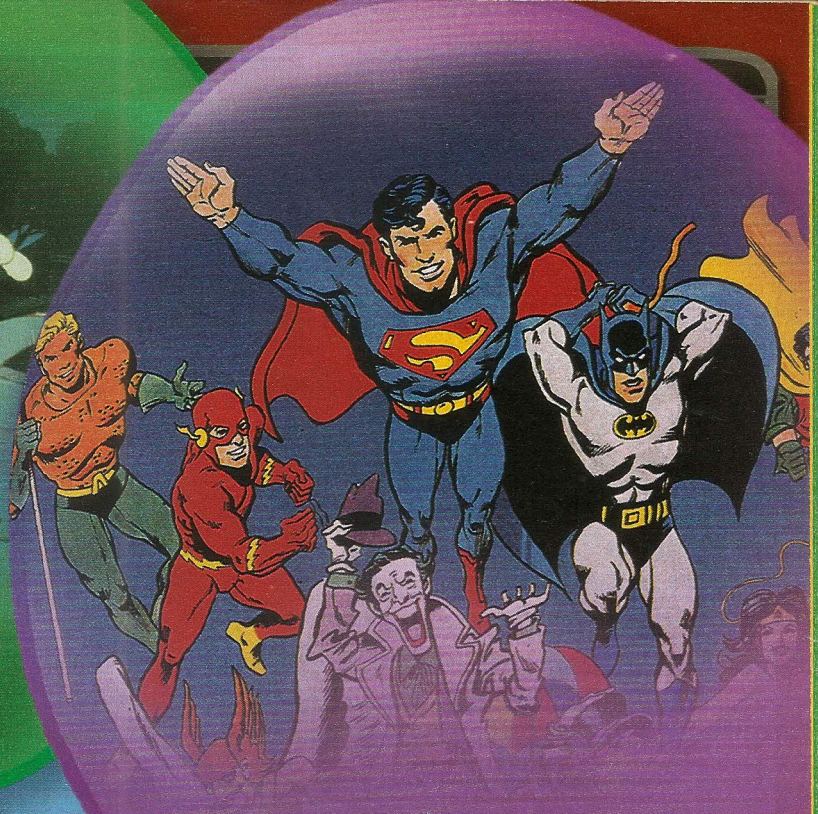
Por mais de 10 anos o Sítio do Pica Pau Amarelo alegrou as tardes na TV. Emília e sua turma devem voltar em uma nova versão do programa, prevista para 2001.



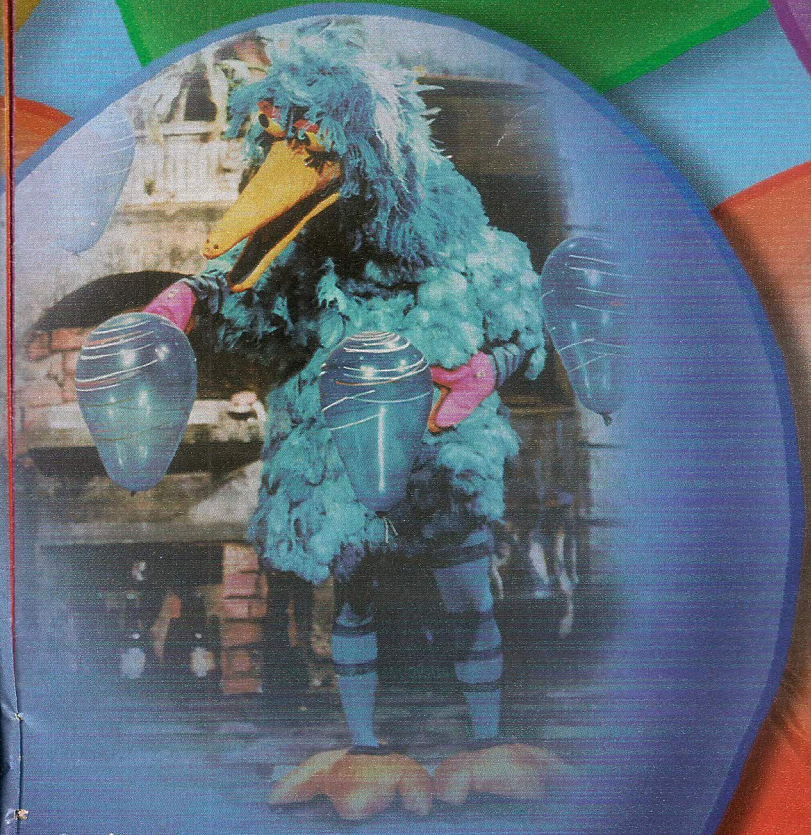
O Pica-Pau é um dos personagens mais antigos da TV. Ele foi criado em 1940 e já nasceu com aquela risada maluca.



Há um tempão Tom persegue o ratinho Jerry. A dupla foi criada para o cinema na década de 40 e está na telinha até hoje.



Heróis dos quadrinhos como o Super-Homem, a Mulher Maravilha e Batman se reuniram pela primeira vez para combater o mal no desenho dos Super Amigos, exibido nos anos 70.



Garibaldo e outros bonecos eram o destaque na Vila Sésamo, um grande sucesso nos anos 70. Com muita música e brincadeiras, foi um dos programas mais legais da TV.

Nos anos 90 os bonecos voltam à telinha com a TV Colosso. A charmosa cachorrinha Priscilla conquistou fãs no país inteiro.

FOTOS DIVULGAÇÃO

ILUSTRAÇÕES: MAURO NAKATA

# FAÇA O SEU CINEMINHA

## Veja como montar um desenho animado.

Os desenhos animados que a gente adora são criados a partir de várias seqüências de imagens.

Cada cena é formada por figuras com pequenas diferenças. Quando elas são movimentadas rapidamente, o desenho ganha ação.

Quer ver como funciona? Siga os passos abaixo para fazer uma animação com o peixinho ao lado. Se quiser, invente outras séries de desenhos nas páginas de um caderno. Depois é só folhear tudo bem depressa e se divertir.

**VOCÊ VAI PRECISAR DE:**

- papel sulfite
- cola

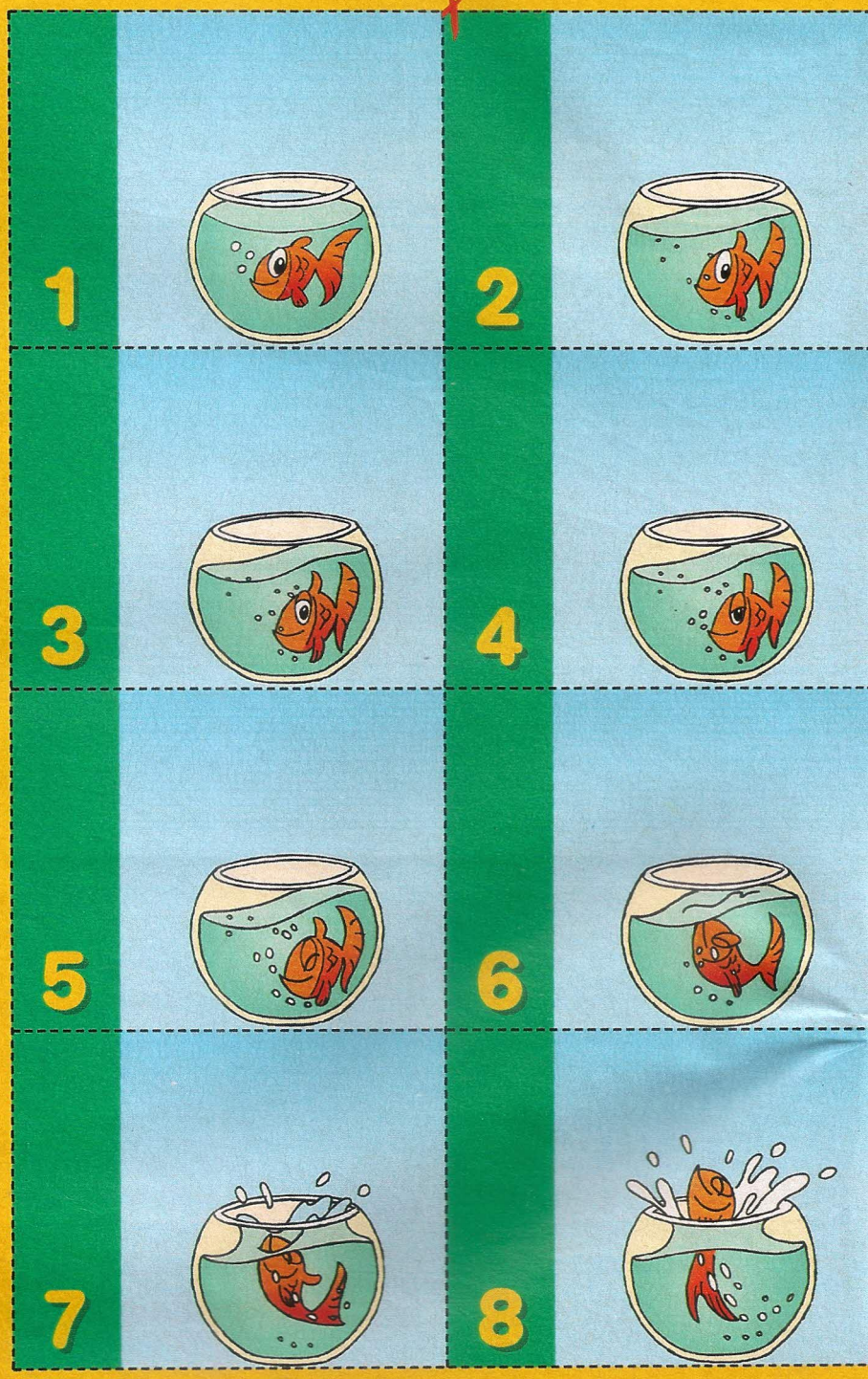
**COMO FAZER:**

1 • Cole as duas páginas ao lado em folhas de papel sulfite.

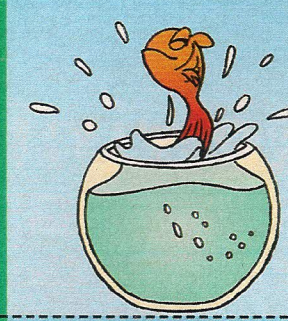
2 • Recorte os quadros e coloque-os em ordem numérica.

3 • Grampeie o bloquinho na faixa verde.

4 • Agora é só folhear o bloquinho rapidamente como na figura e você vai ver a imagem animada.

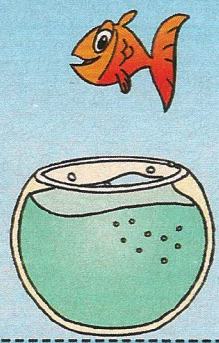


9



10

11

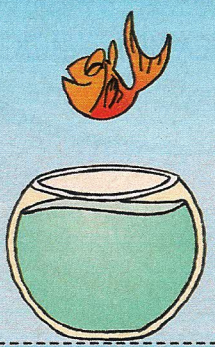


12

13

14

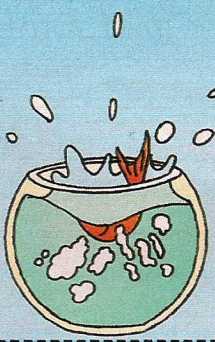
15



16

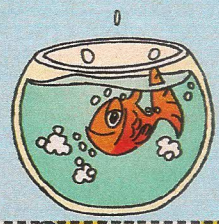
17

18

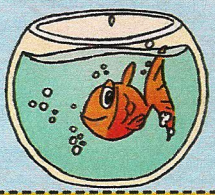


19

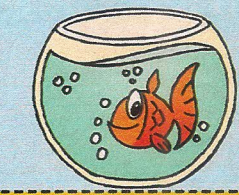
20



21



22



ILUSTRAÇÕES: GUSTAVO MACHADO

**Folheie o bloco com a ponta dos dedos para fazer o peixe pular.**

EDITORA Abril

# Conseguimos colocar a Recreio inteirinha numa só página.

# www.recreionline.com.br

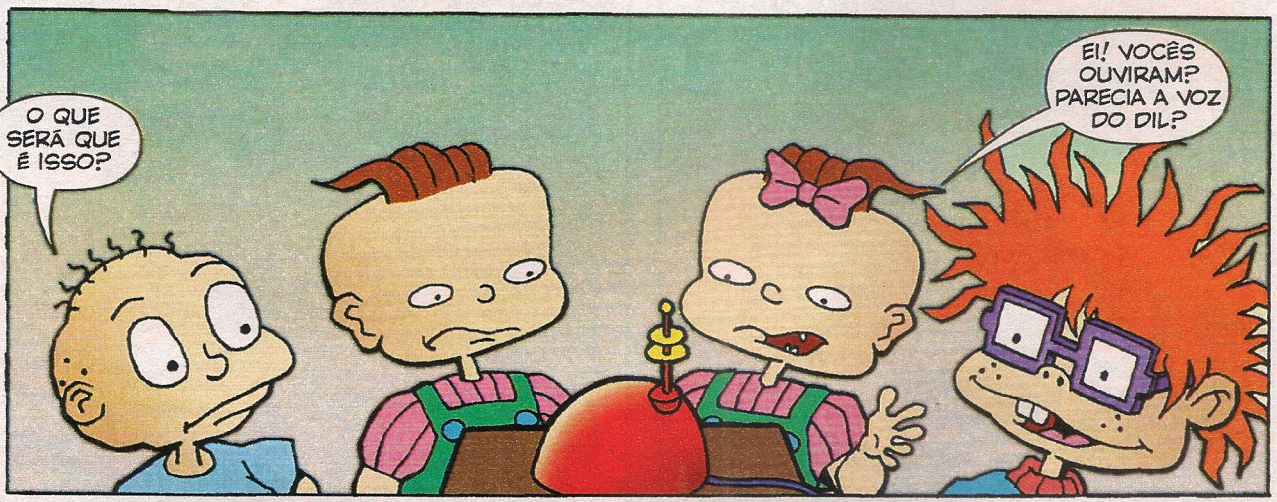
No site da Recreio, muita diversão e informação no mesmo pique legal da revista. Uma porção de jogos, curiosidades, brincadeiras e assuntos interessantes. E mais: papel de parede para o seu computador, bate-papo, mais de quarenta testes e outras surpresinhas!

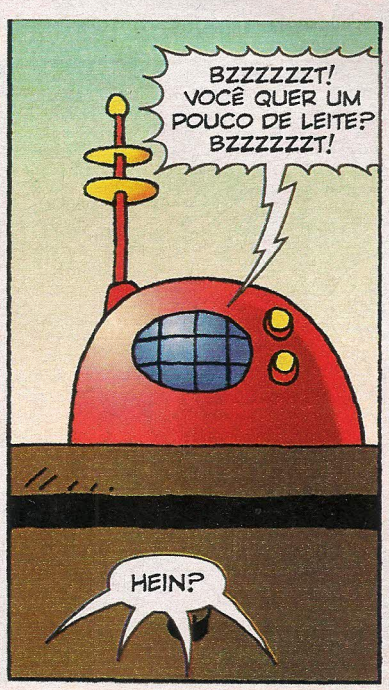
RECREIO ONLINE

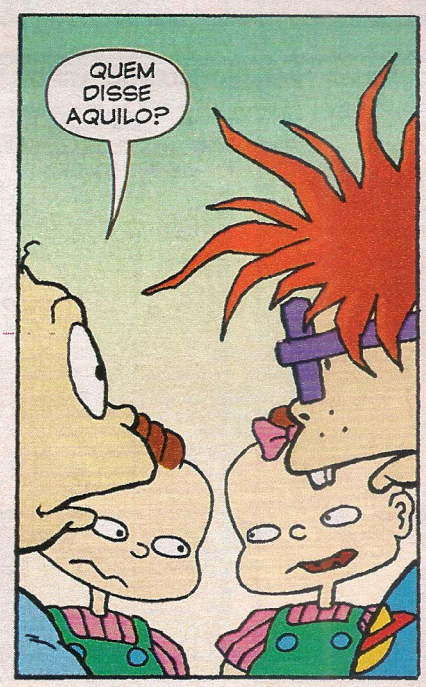
Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

Quer saber? Divirta-se.

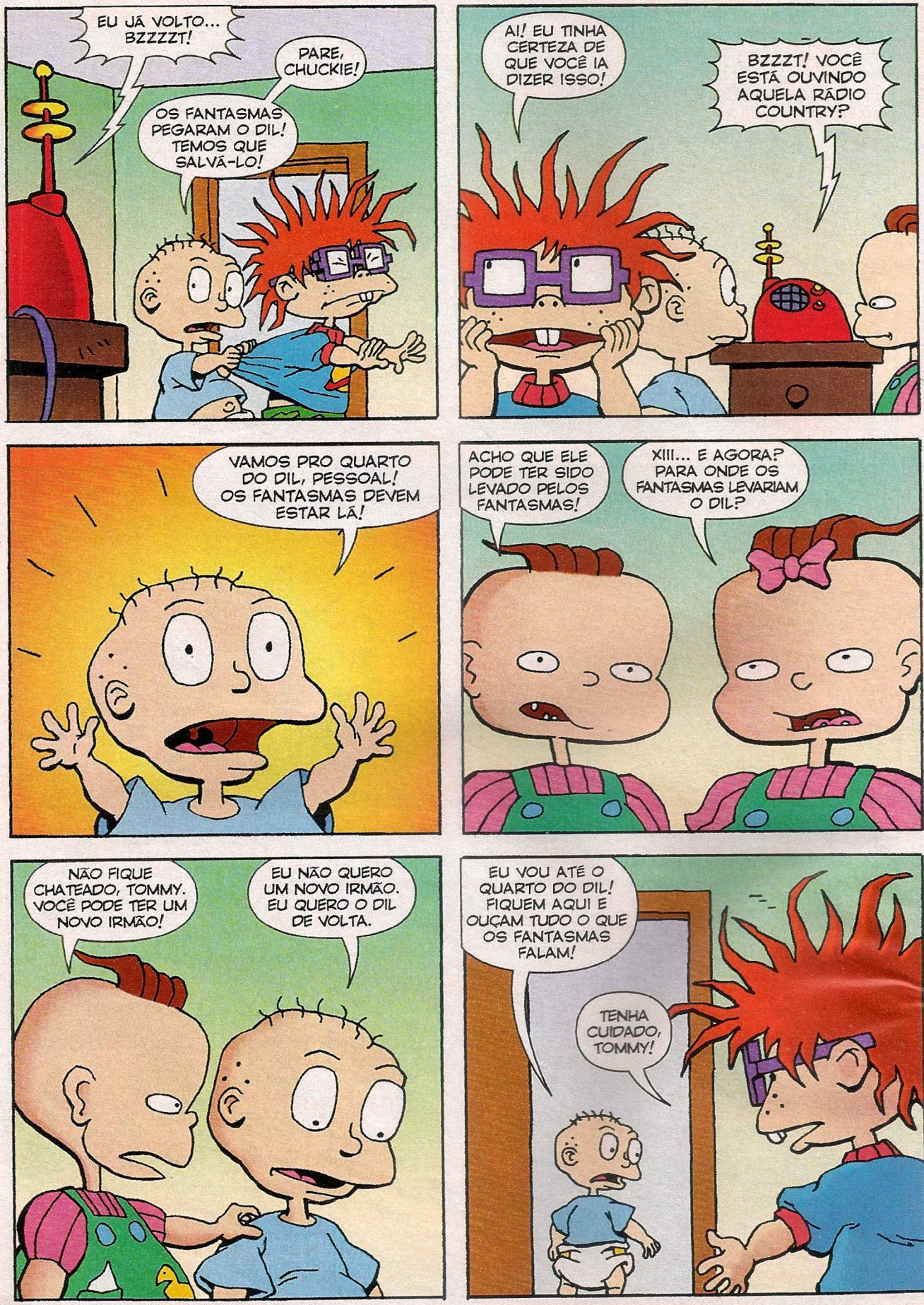
# FANTASMAS ELETRÔNICOS



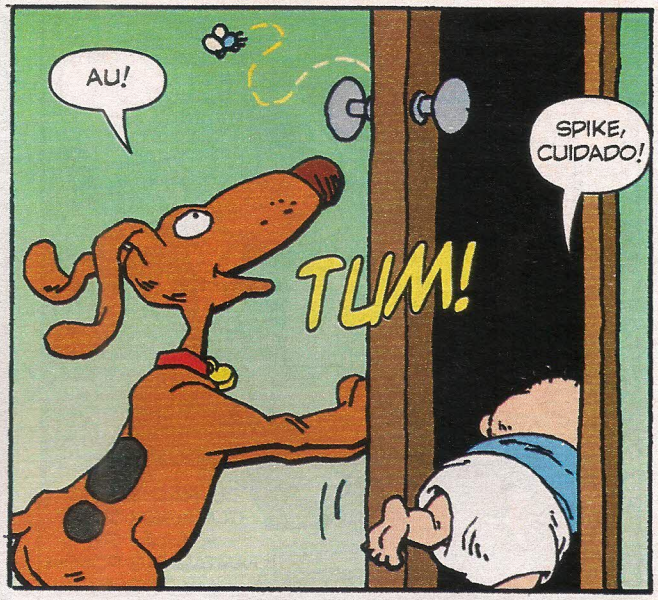



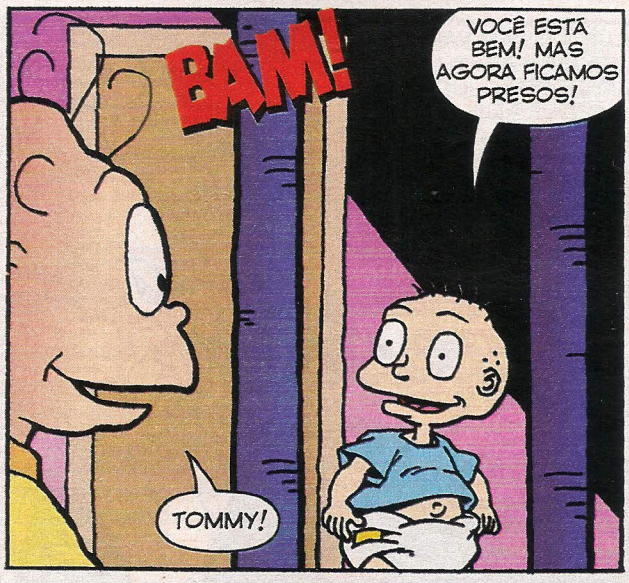



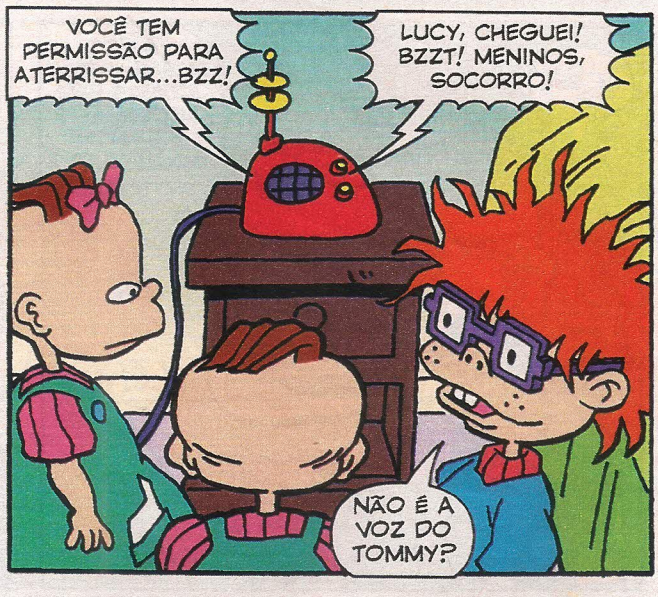
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

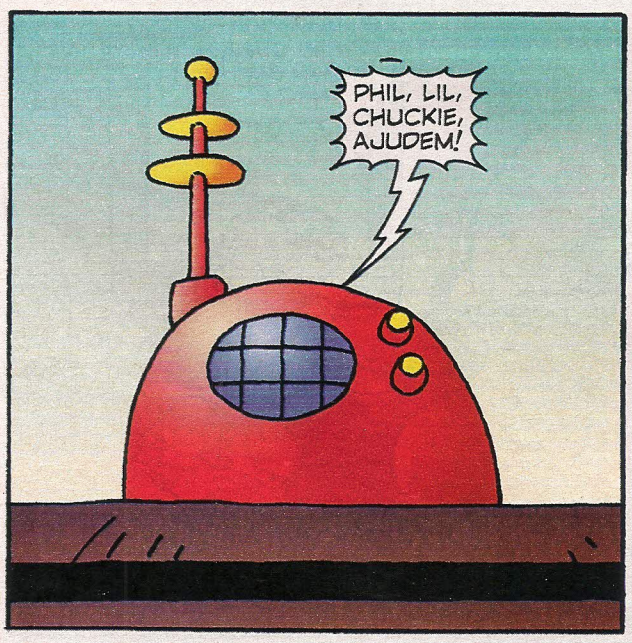

EU JÁ VOLTO... BZZZZT!
PARE, CHUCKIE!
OS FANTASMAS PEGARAM O DIL! TEMOS QUE SALVÁ-LO!
AI! EU TINHA CERTEZA DE QUE VOCÊ IA DIZER ISSO!
BZZZT! VOCÊ ESTÁ OUVINDO AQUELA RÁDIO COUNTRY?
VAMOS PRO QUARTO DO DIL, PESSOAL! OS FANTASMAS DEVEM ESTAR LÁ!
ACHO QUE ELE PODE TER SIDO LEVADO PELOS FANTASMAS!
XIII... E AGORA? PARA ONDE OS FANTASMAS LEVARIAM O DIL?
NÃO FIQUE CHATEADO, TOMMY. VOCÊ PODE TER UM NOVO IRMÃO!
EU NÃO QUERO UM NOVO IRMÃO. EU QUERO O DIL DE VOLTA.
EU VOU ATÉ O QUARTO DO DIL! FIQUEM AQUI E OUÇAM TUDO O QUE OS FANTASMAS FALAM!
TENHA CUIDADO, TOMMY!

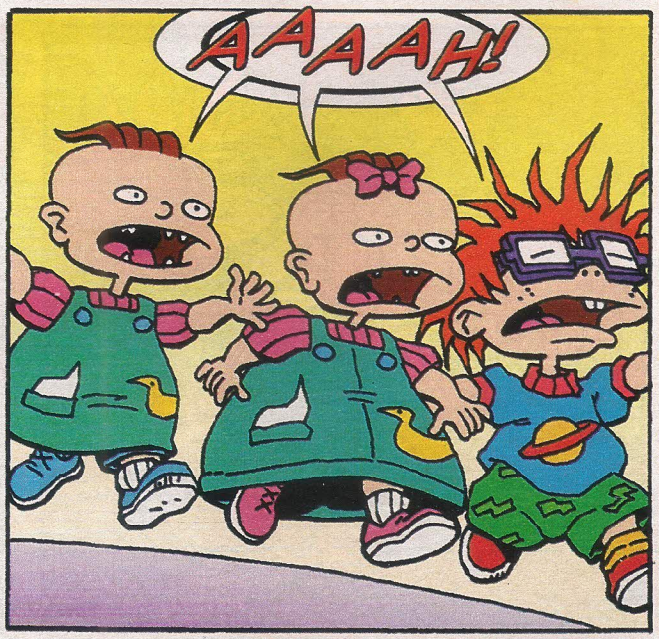
BISCOITO!
DIL?

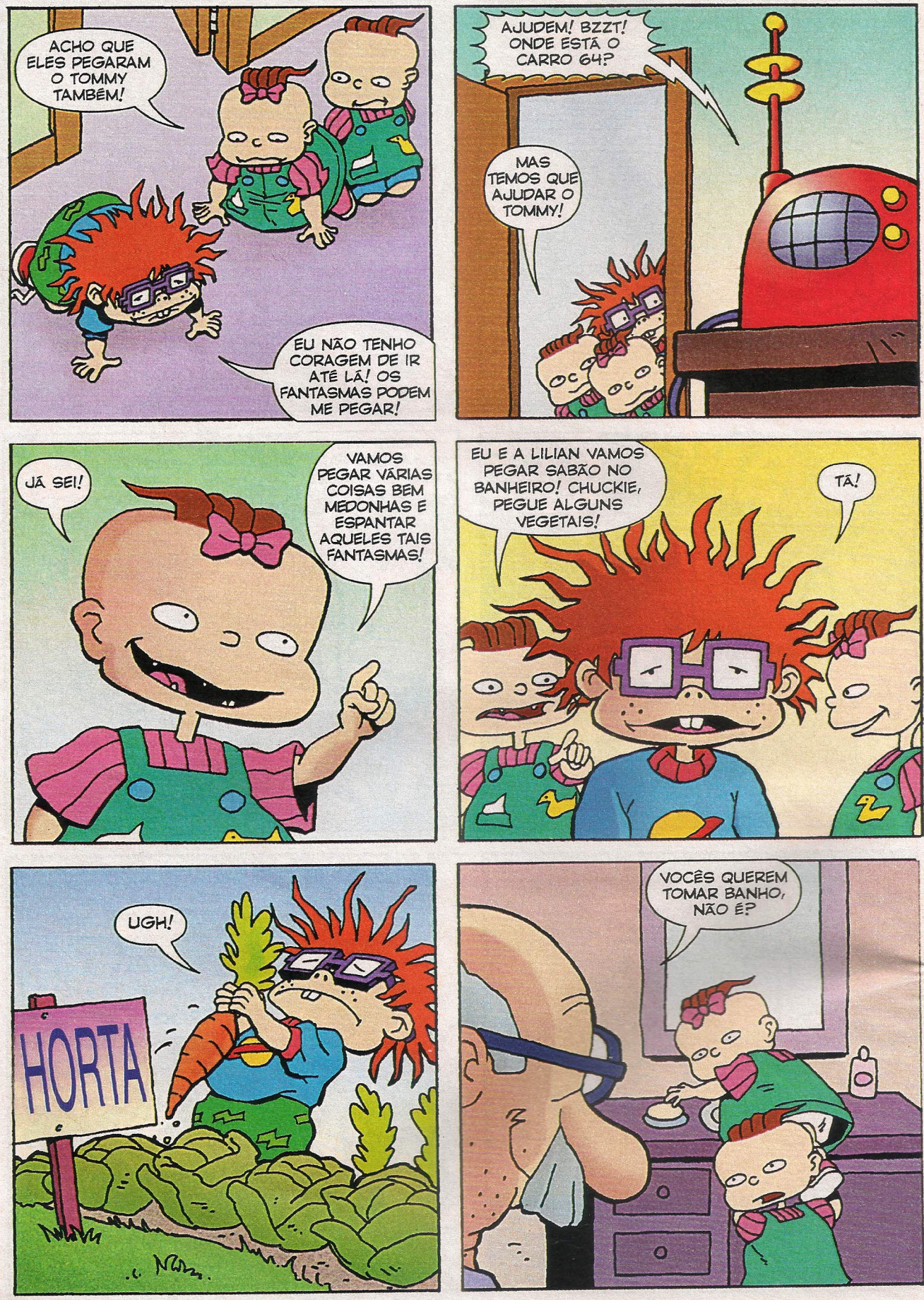

AU!
TUM!
SPIKE, CUIDADO!

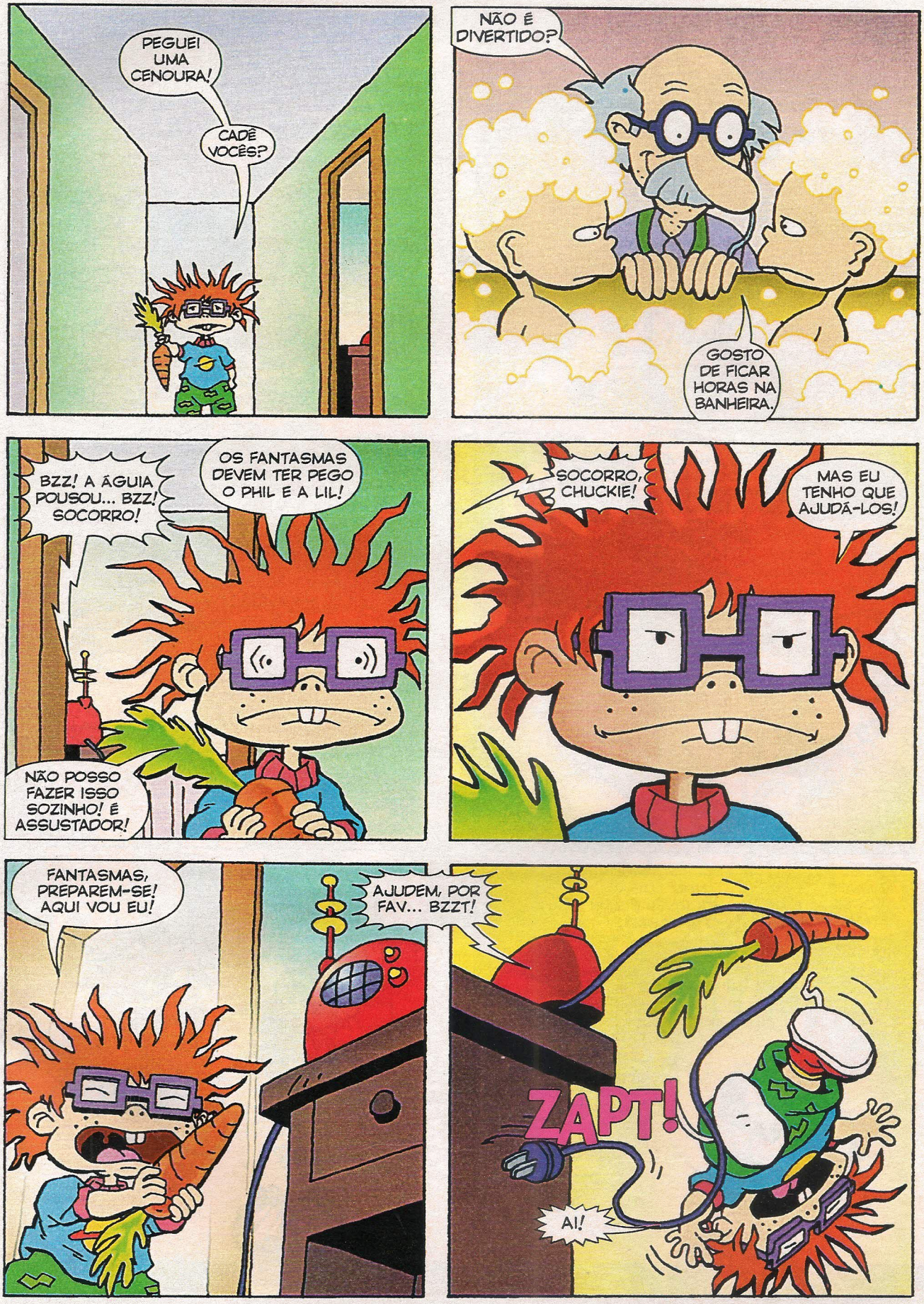

BAM!
VOCÊ ESTÁ BEM! MAS AGORA FICAMOS PRESOS!
TOMMY!

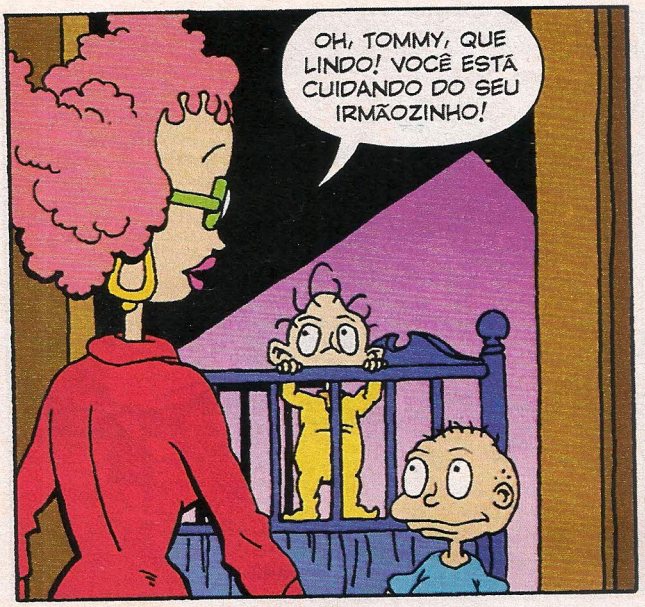

VOCÊ TEM PERMISSÃO PARA ATERRISSAR...BZZ!
LUCY, CHEGUEI! BZZT! MENINOS, SOCORRO!
NÃO É A VOZ DO TOMMY?


PHIL, LIL, CHUCKIE, AJUDEM!

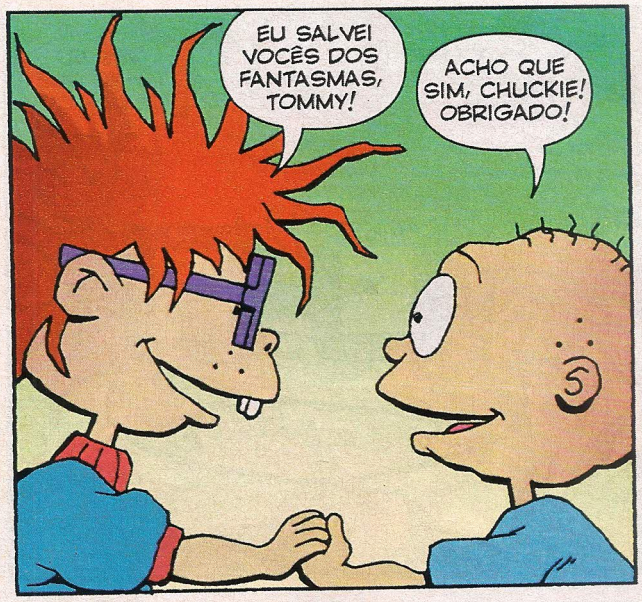

AAAAH!


ACHO QUE ELES PEGARAM O TOMMY TAMBÉM!
EU NÃO TENHO CORAGEM DE IR ATÉ LÁ! OS FANTASMAS PODEM ME PEGAR!
AJUDEM! BZZT! ONDE ESTÁ O CARRO 64?
MAS TEMOS QUE AJUDAR O TOMMY!
JÁ SEI!
VAMOS PEGAR VÁRIAS COISAS BEM MEDONHAS E ESPANTAR AQUELES TAIS FANTASMAS!
EU E A LILIAN VAMOS PEGAR SABÃO NO BANHEIRO! CHUCKIE, PEGUE ALGUNS VEGETAIS!
TÁ!
UGH!
HORTA
VOCÊS QUEREM TOMAR BANHO, NÃO É?

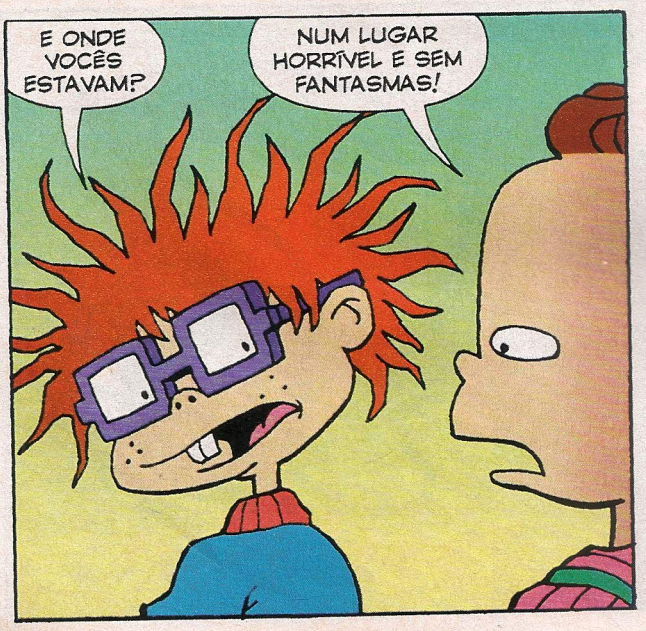

PEGUEI UMA CENOURA!
CADÊ VOCÊS?
NÃO É DIVERTIDO?
GOSTO DE FICAR HORAS NA BANHEIRA.
BZZ! A ÁGUIA POUSOU... BZZ! SOCORRO!
OS FANTASMAS DEVEM TER PEGO O PHIL E A LIL!
NÃO POSSO FAZER ISSO SOZINHO! É ASSUSTADOR!
SOCORRO, CHUCKIE!
MAS EU TENHO QUE AJUDÁ-LOS!
FANTASMAS, PREPAREM-SE! AQUI VOU EU!
AJUDEM, POR FAV... BZZT!
ZAPT!
AI!

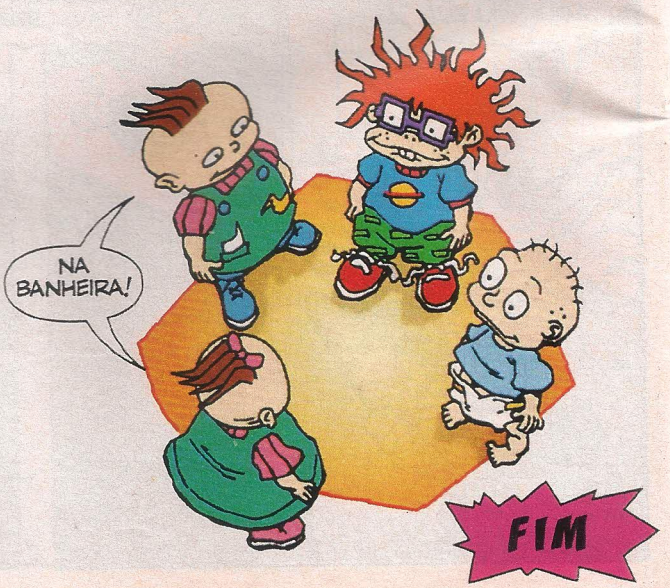

OH, TOMMY, QUE LINDO! VOCÊ ESTÁ CUIDANDO DO SEU IRMÃOZINHO!

NÃO CONSIGO OUVIR MAIS NADA! EU ACHO QUE MANDEI OS FANTASMAS EMBORA, MAS ONDE ESTÃO MEUS AMIGOS?
OI, CHUCKIE!


EU SALVEI VOCÊS DOS FANTASMAS, TOMMY!
ACHO QUE SIM, CHUCKIE! OBRIGADO!

É, MAS NÃO SALVOU A GENTE!
E NÓS NÃO ESTÁVAMOS COM OS FANTASMAS!

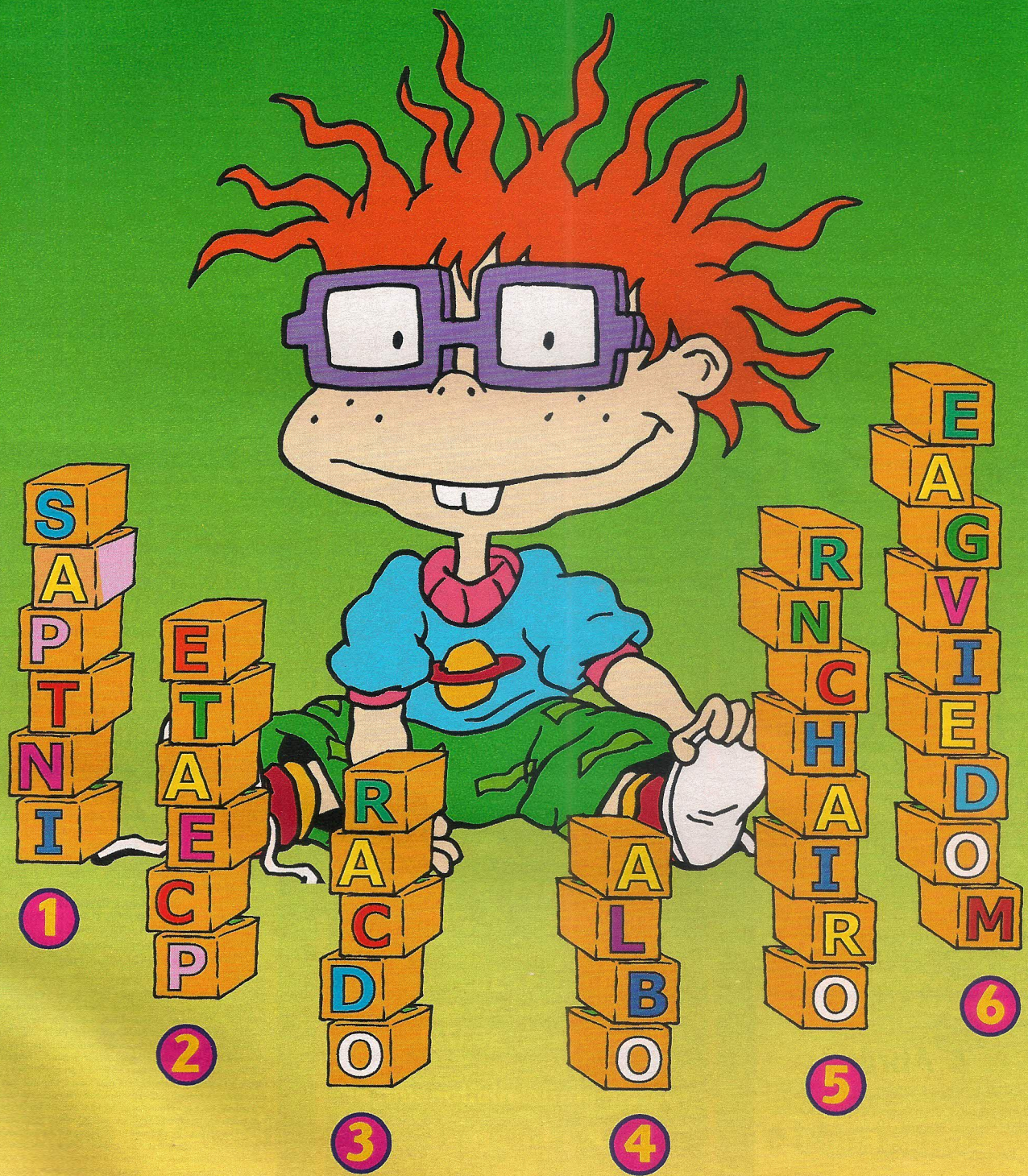

E ONDE VOCÊS ESTAVAM?
NUM LUGAR HORRÍVEL E SEM FANTASMAS!


NA BANHEIRA!
FIM

PASSATEMPO

# Fora de ordem

**Chuckie escreveu os nomes de seus brinquedos favoritos, mas embaralhou todos os cubos. Será que você descobre quais são os brinquedos de que ele mais gosta?**




Resposta: 1) patins, 2) peteca, 3) corda, 4) bola, 5) carrinho, 6) videogame.

COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

**Fundador**
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

**Presidente e Editor:** Roberto Civita
**Vice-Presidente e Diretor Editorial:** Thomaz Souto Corrêa
**Vice-Presidente Executivo:** Luiz Gabriel Rico

**Diretor de Desenvolvimento Editorial:** Celso Nucci Filho
**Secretário Editorial:** Eugênio Bucci
**Diretor de Serviços Editoriais:** Henri Kobata
**Diretor de Recursos Humanos:** Marcel Caig
**Planejamento e Controle de Gestão:** Maurício Dabul
**Diretor de Publicidade:** Paulo César Araújo

RECREIO

**Diretor-Superintendente:** Andrés Bruzzone

**Redatora-Chefe:** Gisleine Carvalho

**Diretora de Arte:** Maria do Carmo Tyla

**Editoras:** Mônica Pina, Daniela Almeida

**Subeditora:** Cristiane Yamazato

**Repórter:** Mariana Weber

**Diagramadores:** Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

**Colaboraram Nesta Edição:** Cristiane de Oliveira Pereira, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

**Consultoras Pedagógicas:** Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

**Apoio Editorial**
**Depto. de Documentação:** Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

**Comercial**
**Gerente de Produto:** Patrícia L. Joly
**Gerente de Produção e Prepress:** Marcos C. Agueda
**Assistente de Produto:** Marcelo Sequeira
**Assistente de Produção:** Roberto Faccio

**Gerente de Finanças e Assinaturas:** Eliseu Urban

**Diretor de Publicidade:** Wagner Constantino Martins
**Gerente de Marketing Publicitário:** Fabiani Garbatti Ratto
**Gerente de Publicidade:** Sandra Mara Moskovich
**Coordenadora:** Juliana de Moura

**Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos
**Diretor de Vendas:** William Pereira

**Gerente Escritório Brasília:** Angela Rehem de Azevedo
**Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Ricardo
**Representante Rio de Janeiro:** Rogério Ponce de Leon

Abril

**Presidente e Editor:** Roberto Civita
**Gabinete da Presidência:** José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

**Presidente Executivo:** Ophir Toledo

**Vice-Presidentes:** Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

# Piadinhas

**Qual é o esporte preferido dos cantores?**
**Lançamento de disco.**
Luccas G. Melo
São Paulo – SP

**O que o livro de Matemática disse para o livro de Português?**
**Não me venha com essas historinhas que eu já estou cheio de problemas.**
Thuani Cardoso Duarte, 10 anos
Brusque – SC

**Qual o spa para magro ficar gordo?**
**Espaguete.**
Antônio Gimenes, 12 anos
Salvador – BA

**O que é que corre a casa inteira e se esconde atrás da porta?**
**A vassoura.**
Leandro Sachitelly
São Paulo – SP

**Por que o elefante usa óculos verdes?**
**Para VERDE longe.**
Cássia S. Ângelo, 9 anos
São Paulo – SP

## Entre em contato com a gente

**Atendimento ao leitor**
**Tel.: (0XX11) 3037-4447**
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
**Fax: (0XX11) 3037-4468**
**E-mail**
recreio.abril@atleitor.com.br

**Na Internet**
**Site**
www.recreionline.com.br
**E-mail**
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril
RECREIO

**Em São Paulo:**
**Redação e Correspondência:** av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
**Atendimento ao Leitor:** tel.: (0XX11) 3037-4447.

**Escritórios e representantes de publicidade no Brasil**
**Belo Horizonte:** av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
**Blumenau:** r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
**Brasília:** SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
**Campinas:** r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
**Curitiba:** r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
**Florianópolis:** r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
**Fortaleza:** av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
**Goiânia:** r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
**Londrina:** r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
**Porto Alegre:** r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
**Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
**Ribeirão Preto:** r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
**Rio de Janeiro:** r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
**Salvador:** av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
**Vitória:** av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

**Escritórios no Exterior**
**Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
**Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
**Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:** Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

## PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

**Interesse Geral**
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

**Economia e Negócios**
EXAME • VOCÊ S.A.

**Automobilismo e Turismo**
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

**Esportes**
PLACAR

**Masculinas**
PLAYBOY • VIP EXAME

**Femininas**
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

**Decoração e Arquitetura**
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

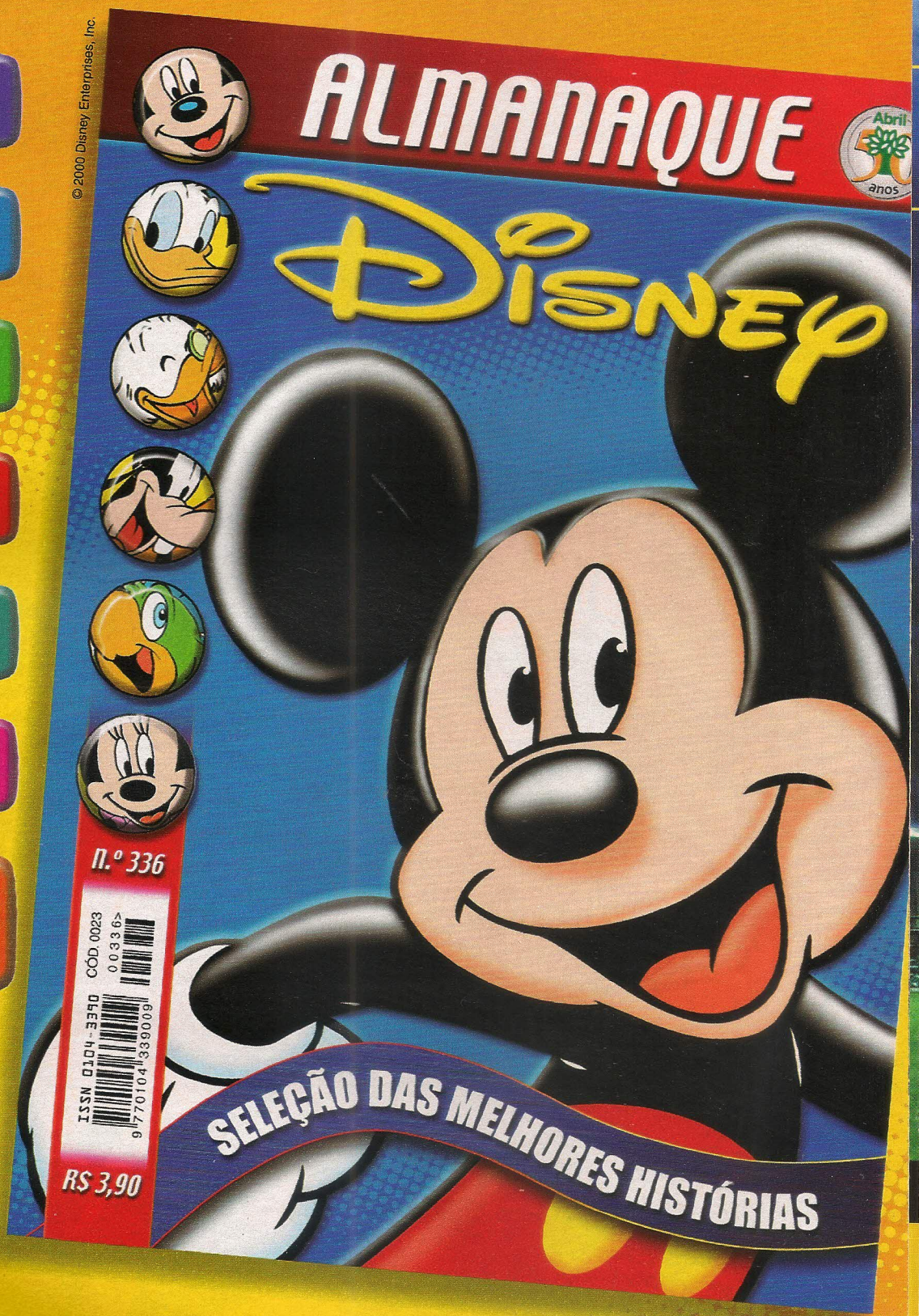
**Entretenimento**
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

**RECREIO** (ISSN 15177467) ano 1 / nº 27 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

# SUA REVISTA FAVORITA ESTÁ DE VOLTA

- MICKEY
- PATO DONALD
- TIO PATINHAS
- PATETA
- ZÉ CARIOCA
- MINIE
- E MUITOS OUTROS




Abril 50 anos

São 132 páginas de aventura, muita ação e bom humor com os personagens Disney que você mais gosta.

JÁ NAS BANCAS!

# CORREIO @

**ESCREVA PARA A GENTE:**

**Revista RECREIO**
**Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar**
**São Paulo - SP**
**CEP 05425-902**
**E-mail:**
**recreio.abril@atleitor.com.br**

A Marcela G. P. de Albuquerque, de 11 anos, é fã da Turma da Mônica. Maceió - AL

A Ana Cláudia Pereira Ramos, de 10 anos, desenhou este Pato Donald. Ela mora em Cabo, PE.

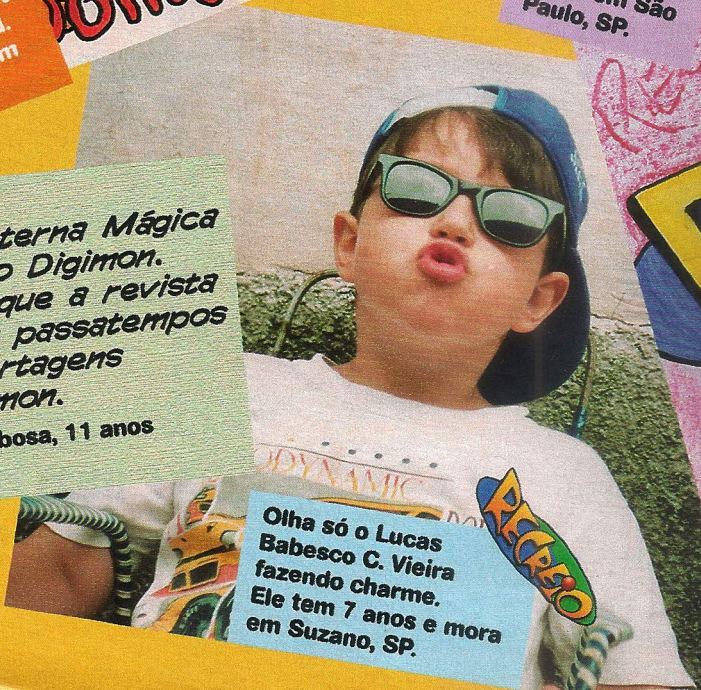
Este é o Baguera, o gatinho da Gabriela L. Pereira. Ela tem 4 anos e mora em São Paulo, SP.

Oi, turma da RECREIO. O que eu mais gosto na revista são os sites e os Pokémon. Gostaria que publicassem mais experiências e piadinhas. Um beijão para todos!

Guilherme Silveira, 8 anos
São Paulo - SP

*Olá, pessoal! Adorei a Lanterna Mágica e a turma do Digimon. Eu gostaria que a revista tivesse mais passatempos e mais reportagens sobre Pokémon.*

Cristhiane C. Barbosa, 11 anos
Contagem - MG



Olha só o Lucas Babesco C. Vieira fazendo charme. Ele tem 7 anos e mora em Suzano, SP.

Quem desenhou este leão foi o Paulo G. de Souza Silva. Rio de Janeiro - RJ

Olá, amigos!
A edição 18 estava demais!
Fiz um monte de pulseirinhas e dei para as minhas primas e para o meu primo Lucas, de 3 meses. Ele ficou lindo.

**Anne Carolyne A. Porto**
**Brasília - DF**

**O Erik George de C. Souza tem 10 anos e faz esculturas de massinha. Ele desenhou a turma dos Digimon. Fortaleza - CE**

**O Iago Itã de Almeida Pereira tem 8 anos e adora os Digimon. Jacobina - BA**

**Olá, pessoal!**
**Eu amo a RECREIO e adorei a matéria de mágica, mas queria que ela fosse muito maior. Gostaria de ter muitos livros de mágica para poder consultar. Um beijo.**

**Thiago Andrade Passos**
**Gandu - BA**

**Esta é a Jéssica Nascimento, de 9 anos, e os seus cachorros, Costelinha e Rabito. Osasco - SP**

**Este é o desenho da Anna Carolina Soares, de São Bernardo do Campo, SP.**

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

**Olá, RECREIO!**
**Somos alunos da 3ª série B da Escola Betta. Gostamos de ler a revista e sempre utilizamos as matérias que vocês publicam. Fizemos um trabalho sobre animais em extinção e consultamos o livro *Espécies Ameaçadas*. Continuem assim.**

**Turma da 3ª B,**
**Foz do Iguaçu - PR**

**Gosto muito da RECREIO e queria dizer que o *Atlas* é um sucesso. Parabéns!**

**Cássia Rodrigues Gonçalves, Bagé - RS**

**O Hugo Leal de Andrade, de 6 anos, pratica judô e já usa a faixa azul. Ele mora em Salvador, BA.**

DESAFIO

# O que é isso?

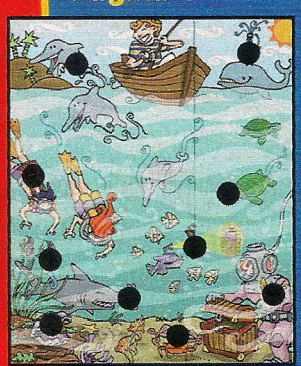
**Este objeto tem todas as letras do alfabeto.**

DERCILIO

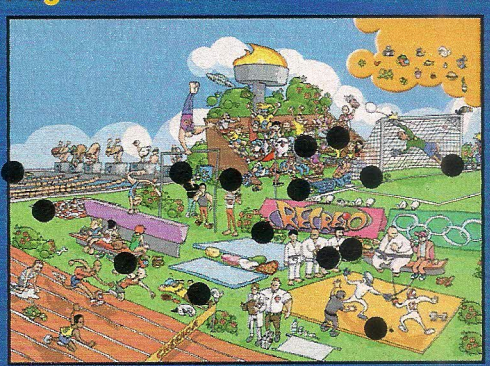
Resposta: teclado de computador.

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

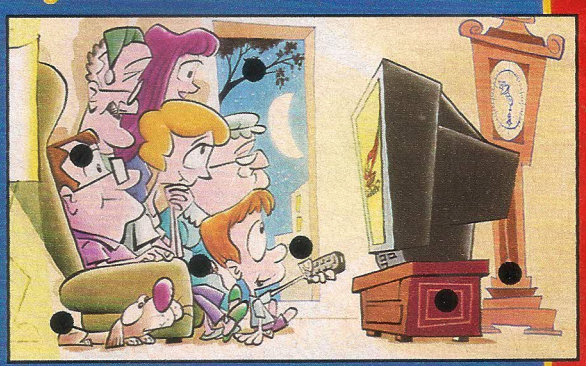
**Página 6**



**Páginas 14 e 15**




**Página 18**



WG PROPAGANDA

# Não é um Sonho, é a Copa FOX KIDS!

Entre na torcida pelo seu colégio: venha assistir à Copa Fox Kids de Futebol. Além de dar aquela força para os times da escola, você vai poder brincar a valer no centro de Diversões Fox Kids, participar de sorteios, conhecer jogadores famosos e muito mais. Veja o local de todas as eliminatórias, participe e traga seus amigos!

FOX KIDS

## ➜ Acompanhe o evento pela Fox Kids!

**Finais Paulista (16 e 17 de setembro) e Brasileira (22 de outubro)**
Local: Bola Brasil.
Av. Alberto Augusto Alves, 151
Horário: das 9h00 às 17h00.

**Final Carioca (23 e 24 de setembro)**
Local: Centro de Futebol Zico.
Av. das Américas, km 17,5
Horário: das 9h00 às 17h00.

**Final Gaúcha (07 e 08 de outubro)**
Local: HD Sport Center.
Rua Dona Teodora, 1257
Horário: das 9h00 às 17h00.

www.copafoxkids.com.br

A grande final mundial será em Orlando de 14 a 17 de dezembro, nos Estados Unidos.

Chupa Chups · Estrela · Nestlé Snow Flakes · Panini · Ri Happy Brinquedos · Umbro · Zip Kids

apoio: No Violence · C.S.F.

JWT

ENERGIA QUE DÁ GOSTO